SUC-SESSION

DAS MAGAZIN FÜR DEN SINCLAIR ZX SPECTRUM

WO GEHTS DEN HIER ZUR Ü30 PARTY FÜR DEN SPECCY?

**Die neueste Hardware,
Software und Veranstaltungen
für den ZX Spectrum**

FÜR ABONNENTEN MIT SCENE+ DISKETTE/KASSETTE

Die neuesten und besten Programme gleich mitgeliefert

VORWORT

Liebe Leser,
es ist schon üblich, dass ich beim Vorwort darauf eingehe, dass die Ausgabe schon wieder etwas spät ist. Tatsächlich vergeht die Zeit manchmal einfach wie im Flug, die Arbeiten gingen aber immer unverdrossen weiter. Das Beste, was ihr machen könnt damit die Ausgaben schneller erscheinen, ist uns Artikel einzusenden.

Sieht man die Artikel in dieser Ausgabe, dann stecken da natürlich mehr als die wenigen Autoren dahinter. Die Nachrichten die in der Redaktion gesammelt werden, stammen aus aller Welt und allerlei Quellen die diese natürlich auch erst veröffentlichen müssen. Dennoch, mehr Mitarbeit ist willkommen und wird ja auch belohnt.

Natürlich ist unsere Hauptaufgabe als Redaktion, die Magazine zu erstellen, aber nicht nur das. Zum 35. Jubiläum des Spectrums haben wir es uns zur Aufgabe gemacht, auch mal wieder ein Spectrum-Treffen zu veranstalten und natürlich nicht Irgendeins! Als Partner konnten wir das "Centre for computing history" in Cambridge (GB) gewinnen und so wird das Treffen in deren Räumen stattfinden. Schon jetzt ist klar, dass es ein außergewöhnliches Event mit vielen Gastrednern sein wird; keine Frage, der Spectrum ist vor allem in England wieder gefragt. Knapp 5000 Vega-Käufer sprechen eine deutliche Sprache.

Auch nach Deutschland schwappt einiges herüber und so auch zu unserem Club. Noch nie konnten wir so viele neue Leser begrüßen, allerdings ist der Abstand von knapp 9 Monaten auch ziemlich lang zwischen den Ausgaben gewesen. Wieder einmal geloben wir Besserung, die Vorraussetzungen sind da, denn ich habe einige private Probleme lösen können und kann mich nun mehr auf diese Aufgabe konzentrieren.

2017 wird uns noch einiges bieten: Der VEGA+ soll gerade ausgeliefert werden, der Spectrum NEXT wird die ganze Spectrum-Welt verändern und natürlich wollen wir mit Euch allen auf der Spectrum35 feiern.

Freut auch also auf den Rest des Jahres den im Moment geht es steil nach oben.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe,

Mirko und Thomas

INHALT

Vorwort/Inhalt/ Impressum	2
News in Kürze	3
Leserbriefe	3
Geschichte von SUC-Session & Scene+	4
Sir Clive Sinclair	5
Nebula Spectrum ULA Chip	6
PlayZX	6
Spectrum Days 2016	8
Hardware-Ecke	10
Software 2015	12
Scene73	18
Classic Computing	18
Veranstaltungskalender	19
Spectrum35	19
Tipps & Tricks Adventurelösungen	20
Letzte Meldung "Spectrum Next"	28

IMPRESSUM

Das SUC-Session-Magazin erscheint in Deutsch und Englisch und kann beim Spectrum-User-Club zusammen mit dem Disk-Magazin SCENE+ abonniert werden.

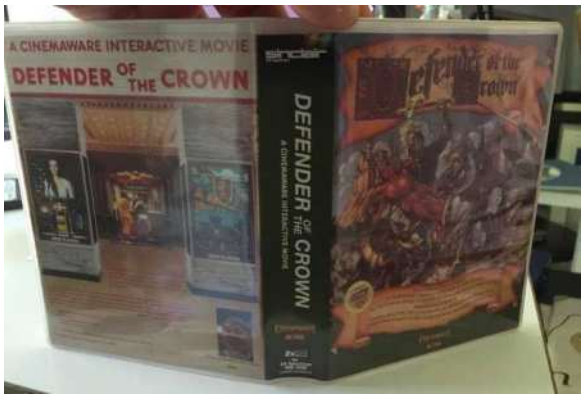
Redakteur SUC-Session: Thomas Eberle
Redakteur SCENE+: Mirko Seidel
Clubleitung: Mirko Seidel
Adresse: Birkenweg 8
89197 Weidenstetten
e-mail: mirko.seidel1@gmail.com

Unterstützt wurde diese Ausgabe durch:
Joachim Geupel
Harald Lack
Hubert Kracher
Lothar Ebelshäuser
Stefan Schomburg

NEWS IN KÜRZE

Defender of the Crown – Cinemaware

Einer der Vorzeigetitel auf dem Amiga soll nun offiziell auch auf dem Spectrum erscheinen. Da 1985 keine Spectrum-Version erschien, gab es 1989 eine inoffizielle Version aus Ungarn. Die war richtig gut, so gut, dass Cinemaware es jetzt nicht neu programmiert, sondern eben diese Version verkauft, und das über 30 Jahre später. Im Gegensatz zur im Netz verfügbaren Version enthält diese Version auch das Titelbild, ist aber ansonsten exakt noch immer das selbe Spiel. Also Bonus erhält man das Spiel aber mit einer zweiten Kassette auf der der Soundtrack zum Spiel ist. Es ist eine nette Idee, die Version von CAT aus Ungarn war sowieso nicht zu verbessern. Die Auflage ist limitiert auf 250 Stück und kann unter folgender Adresse bestellt werden: http://retro.cinemaware.com/product/defender-of-the-crown-zx-spectrum/



Packer für Spectrum files auf PC

Von Busysoft aus der Slowakei kommt ein neuer Packer, optimiert für Spectrum Files. Das Programm läuft auf allen Windows32 Versionen und kann auch für Unix angepasst werden. Das Ergebnis ist besser als die allgemein bekannten Packprogramme auf PC, mit dem Vorteil das das fertige Programm sich natürlich auf dem Spectrum entpackt. Herunterladen kann man das Programm von: http://busy.speccy.cz/download/lzxpack01.rar
Dies ist auch eine Option die wir eventuell bei der Erstellung der SCENE+ nutzen wollen.

MB Commander 2.6

Es gibt nach Jahren wieder ein Update für den MB-Commander, das Fileprogramm für MB02 User. Die Version nennt sich MB Commander 2.6- "Hey, Not Too Rough" und wurde verschiedentlich verbessert und neue Optionen zugefügt. So kann nun quasi ein Schreibschutz für eine Festplatten / CF-Karten Partition eingebaut werden. Herunterzuladen auf http://hood.speccy.cz/dwnld/mbc26.zip , natürlich wird es auch auf der nächsten MB02-Version der SCENE+ vertreten sein.

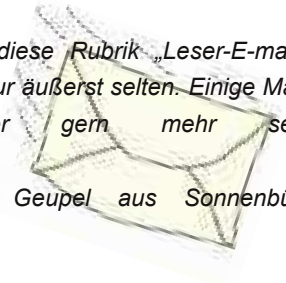
ZYBEX für Kempston-Mouse

Velesoft konvertiert weiter fleissig Spiele für Maussteuerung. ZYBEX verdient dabei besondere Beachtung, da es einen Zweispieler Modus gibt und beide Spieler können jeweils mit einer Maus spielen. Natürlich wird dazu ein Kempston – Mausinterface benötigt, das auch zwei Mausanschlüsse bietet (Master/Slave).

Multi Classic Computing

Aus den USA kommt eine Entwicklung, die nicht ganz neu ist, aber zumindest von der Vermarktung her neue Bereiche anspricht. Der MCC-TV ist ein Mini-Computer der C-64 und Amiga, aber auch Spectrum, Atari XL/XE und Atari ST emuliert. Ganz klar ist mir nicht geworden, ob es das schon zu kaufen gab und momentan ausverkauft ist, oder ob die Fertigstellung noch aussteht. Hier jedenfalls der Link: http://www.mcchome.arcaderetrogaming.com/

LESERBRIEFE



Hallo Leute, eigentlich müsste diese Rubrik „Leser-E-mails“ heissen, den Briefe erhalten wir nur äußerst selten. Einige Mails kamen, es dürfen aber gern mehr sein.

Den Anfang macht Joachim Geupel aus Sonnenbühl:

Hallo Thomas,
welches Text-Format kannst du am besten verarbeiten?

Wir können eigentlich alles irgendwie verarbeiten. Praktisch ist das RTF-Format, also „Rich-Text-Format“. Ich bearbeite die Texte mit Open Office, gesetzt werden die Texte mit Scribus. Beide Programme können so ziemlich alles importieren, also auch WORD und anderes. Formatierungen etc. benötigen wir nicht, da die Texte ja auf unser Seitenlayout angepasst werden. Daher genügen reine Textdateien. Schwieriger zu verarbeiten wären Spectrum-Texte wie z.B. Tasword, aber auch das ginge vom Prinzip her, da der reine Text immer noch derselbe ASCII – code ist wie zu Sinclair – Zeiten.

Als nächstes schreibt uns Lothar Ebelshäuser aus der Eifel:
Hallo Thomas,
zum Jahresende wollte ich mich noch einmal bei Dir melden. Die letzte Scene+ liegt nun schon einige Zeit zurück. Aber die dazugehörige Diskette ist bis heute nicht bei mir eingetroffen. Woran liegt es?
Zur Zeit bin ich immer noch damit beschäftigt, alles was ich auf Cassette bekomme,auf +D rüberzuziehen. Wenn Du Leute kennst, die ihre Cassetten abgeben möchten: Immer her damit.
Auf jeden Fall wünsche ich Dir und Deiner Familie ein schönes und friedliches Weihnachtsfest und ein schönes und gesundes Jahr 2017.

Tatsächlich habe ich etwa um die Weihnachtszeit die +D- und Opus-Versionen der SCENE+ fertig erstellt und verschickt. Dies war sehr aufwändig, auch dadurch, dass neuerdings Programmierer uns aus reiner Programmierkunst wieder das Leben mit Kopierschutz schwer machen, bei PD-Software

eigentlich unnötig. Cassetten kann man recht günstig auf Ebay ersteigern, oft bespielte Musikkassetten. Es ist sicher kein Fehler, sich vorsorglich ein Lager anzulegen.

Lothar hat dann die SCENE+ bekommen und gleich wieder reagiert:

Hallo Thomas, gestern habe ich die +D Diskette bekommen, und bin wirklich begeistert. Ich habe zwar noch nicht alles durch. Aber was ich bisher gesehen habe,gefällt mir sehr gut. Natürlich ist es okay, das mehr Text in die Suc-Session gehört. Heute habe ich Dir einen Brief zugesandt. Inhalt : 1 Diskette und eine Briefmarke. Für das Spiel Castlevania. Vielen Dank für die Rücksendung.

Tatsächlich war Lothar der Einzige, der die +D-Version von Castlevania angefordert hatte. Es dürfen sich gerne noch mehr melden und die exklusive Multi-load-Version erhalten.

Wiederum Joachim vom ersten Brief, hatte auch noch eine Frage:

Hallo Thomas,
weißt du, wer den Harlequin entwickelt hat?
Die Info brauche ich für die Sinclair-Computer-Ecke auf meiner Website.

Nicht genau. Grundlage ist das ULA-Buch: http://www.zxdesign.info/book/
von Chris Smith. Erst mit dem Wissen dieses Buches war es möglich, einen neuen Spectrum zu bauen, auch der VEGA und wahrscheinlich alle anderen neuen Spectrumkompatiblen Geräte basieren auf diesem Buch.
Der Harlequin kommt aus Spanien und ich hab zwar auch schon Sets gekauft, aber die Leute, die so ein Set verkaufen, sind häufig nicht die Entwickler, daher weiss ich es in dem Fall wirklich nicht. Mit Sicherheit ist das eine gute Frage fürs Forum , vielleicht findet sich aber auch jemand, der die Antwort kennut und suns eine kleine E-Mail schreiben kann.

GESCHICHTE VON SUC-SESSION UND SCENE+

Im September 1983 erschien das erste Heft des Spectrum-User-Clubs, das "SPECTRUM-CLUB-INFO" von Rolf Knorre in Wuppertal. Viele, viele Ausgaben folgten bis ins Jahr 1993. Im Januar 1994 erfolgte die Übernahme durch mich und einige Jahre erschien das Magazin monatlich. Produziert wurde das Magazin komplett auf dem Spectrum und es hiess einfach "Clubinfo". Im Juli 1994 führte ich eine Umfrage durch und der Name "SUC-Session" wurde neuer Titel des Magazins. Schon 1995 und 1996 wurden einzelne Magazine ab und an auch auf dem PC produziert, ab 1997 wurde aber endlich komplett auf den PC umgesattelt. Ab 1998 erschien die SUC-Session mit der vom ASC (Austrian Spectrum Club) produzierten SCENE+ als Coverdisk. Im Jahr 2002 gab es die Möglichkeit, die SUC-Session als PDF und die Scene+ als Tap-File günstig zu abonnieren. Ab der Ausgabe Juli/August 2002 übernahm Mirko Seidel dann die SCENE+, zunächst kommissarisch, mittlerweile aber fest bis zum heutigen Tag (Anm. Mirko: Es hat sich halt noch niemand beschwert, also mach ich einfach weiter!).

Die SUC-Session wurde im August 2007 bei nunmehr nur noch viermonatiger Erscheinungsweise eingestellt nach insgesamt 210 Ausgaben (inklusive den CLUB-INFO-Ausgaben)! Da es in Deutschland wie auch im Ausland noch andere Papiermagazine gab, wollten wir uns auf die SCENE+ konzentrieren. Mehr und mehr andere Magazine verschwanden aber und wir sahen die Notwendigkeit, unsere Diskette mit einem Newsletter zu versenden. Dieser Newsletter wurde dicker und dicker und führte letzlich 2015 zur Wiedergeburt der SUC-Session. Die SUC-Session erhält aber jetzt die selbe Nummerierung wie die SCENE+, was dazu führt das wir jetzt wieder bei Nummer 73 sind.
te

Abtippen und überraschen lassen:

```
10 FOR Y= VAL "-8" TO VAL "9":
   FOR X= VAL "-8" TO VAL "16
   ": LET P= SGN PI : IF X >=
   -P AND X <= P+P OR Y >= -P
   AND Y <= P+P THEN LET P= VA
   L "7": IF ABS X= SGN x OR A
   BS y= SGN y THEN LET P= VAL
    "2"
20 PRINT PAPER P; BRIGHT P= VA
   L "7";" ";: NEXT x: PRINT :
    NEXT y
```

128 BASIC

SIR CLIVE SINCLAIR

Vorwort

Als Elektroniker, der sein Hobby erst zum Beruf und anschließend wieder zum Hobby gemacht hat, bin ich immer auf der Suche nach Ideen, die sich lohnen, umgesetzt und in die Praxis geführt zu werden. Hierzu eignen sich alte Elektronik-Zeitschriften hervorragend. Die Gründe sind einfach nachzuvollziehen: Schlägt man heute ein aktuelles Elektronik-Magazin auf, findet man meistens Projekte, die zwar alle toll sind, sich aber als Idee nur schlecht eignen, da sie normalerweise mit Mikro-Controller, FPGA oder Programmierbarem Logik-Chip, einem PIC, erstellt sind. Um diese Projekte nachzuvollziehen benötigt man das entsprechende Equipment, was zum Teil ganz schön ins Geld geht. Daher gilt mein Interesse eher den älteren Zeitschriften, deren Projekte noch nachzuvollziehen sind, da sie meistens diskret aufgebaut sind.

Und warum jetzt diese lange Vorrede? Ganz einfach! Auf der Website des VzEkC e.V wurde von Peter Sieg der Link http://s1.nonlinear.ir/epublish/magazine/ gepostet, auf dem die meisten Ausgaben der Elektronikzeitschrift ELEKTOR zu finden sind. Diese sind alle in Englisch, interessanterweise aus Indien.

Beim Stöbern habe ich folgenden Artikel entdeckt, den Thomas hoffentlich in eine lesbare Form bringen wird. Dieser Beitrag erschien in der ELEKTOR 2/88, in dem Monat, in dem meine Tochter zur Welt kam.

Gruß, Joachim

SIR CLIVE SINCLAIR: SUPER ELECTRONICS ENTREPRENEUR

by Martin Ince

As both a leading developer of original ideas in the electronics industry and a businessman who pioneered mass marketing of his products well below the prices of his rivals. Sir Clive Sinclair has firmly established himself as the best known Britain in his field today.

A public opinion poll a few years ago in the United Kingdom placed him in a list of the top ten scientists of all time alongside Leonardo da Vinci and Albert Einstein, although he has no professional academic background and did not even go to university. After over 25 years in business, he is still producing ideas for new electronic products and launching the firms to manufacture them.

To achieve this, he often drives research teams to turn his ideas into products ahead of the competition worldwide. But his commercial origins lie in technical fields far removed from the wafer scale chips and portable telephones that now dominate his business plans.

Early commercial pursuits

It is noteworthy that his early days offer little clue that he would become the one individual associated in many people's minds with the spread of high technology products into everyday life.

He left school at I7, with a less than glittering academic record, and before starting his career as an independent businessman, he was employed on a magazine for amateur electronics enthusiasts, Wireless World.

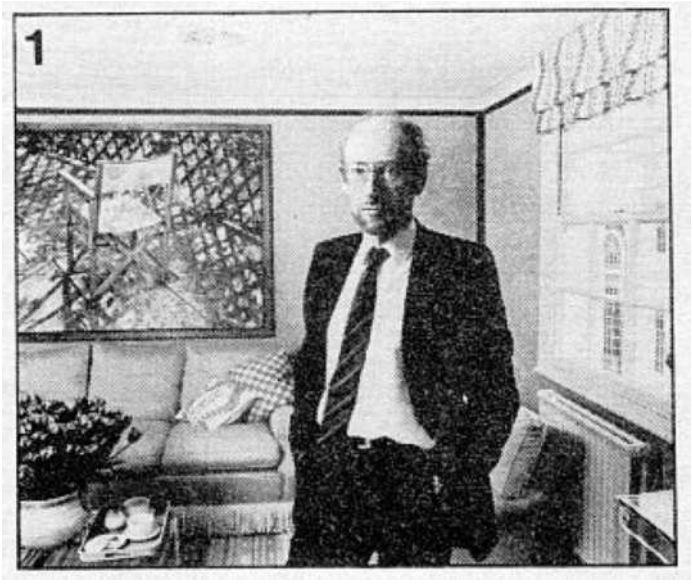


Bild 1: Sir Clive Sinclair, electronics genius

The publication is famous throughout electronics and communications, and for publishing Arthur C. Clarke's 1945 futuristic article on geostationary communications satellites—creations that now dominate international telecommunications.

His first company, Sinclair Radionics, opened its doors in I962 and in many ways marked the start of his career as an electronics entrepreneur. Its business was to supply kits to radio amateurs who wanted to make their own equipment, but had previously had to go to a variety of sources for the necessary parts.

The idea was ingenious and worked comparatively well, but lacked the other key ingredient of Sinclair's business projects in recent decades - the possibility of a mass market for the product. There simply arc not millions of people wanting to build their own radios.

However, there was a potential mass market for his next generation of products — a range of cheap calculators and digital watches designed (in another Sinclair hallmark) to make sophisticated equipment available at well below the prices of rival suppliers.

Low cost computers

While some satisfied users of Sinclair calculators are still to be found in the United Kingdom, the increasing competition from Far Eastern and other major suppliers of cheap consumer electronics soon meant that these products — commercial successes when they were launched — ceased to be major money-spinners. But by now his attention was on another market-that for computers — where his name would be made on a wider scale.

At this stage, his tactic was to produce a computer for under £100 — vastly less than the price of the Apple machines then sweeping the world. The result of Sinclair's computer development programme was a series of machines of increasing power, starting with the ZX80
and proceeding through the ZX8l, the Spectrum (regarded by the experts as the best Sinclair computer) and the QL (for Quantum Leap).

Bild 2: Sir Clive Sinclair and his miniature television receiver

Sir Clive's vital role in British electronics has been to open up markets for sophisticated goods at low prices, sometimes in a way that has benefited competitors more than himself.
His own computers were not best-sellers in the long term, and his interests in this field have now been sold to Amstrad, the firm that has popularized home computing and word processing in the United Kingdom. Another Sinclair product, the C5 electric car, which is no longer on the market, was even less of a success, this time because of technical problems with the vehicle itself.

High technology telephones

But he shows no signs of bowing out of the high technology business. He is a director and part owner of a new firm, Shaye Communications, which plans a new, miniaturized form of portable telephone for business and private users. This time the aim is to produce a portable telephone at about half the size and a fifth of the price of existing machines, with a retail price of about £200.
The idea is to manufacture a telephone that can be used via a network of public access points, providing a route into the general network and therefore offering many advantages over cellular telephony. Because Britain has an acute shortage of radio spectrum space, the telephones would economize on radio spectrum space and would be less prone to interference and eavesdropping than existing cellular phones.
Moreover, Sinclair recently launched his latest computer, the Z88, a cheap laptop machine costing about £230, weighing less than 4kg and under 3cm thick, it cannot be sold under his name, however, because Amstrad now has the rights to call a computer a sinclair. Instead, it is sold by Sir Clive's new firm, the Cambridge Computer Company. Despite missing out on university himself, Sinclair has long found Cambridge an congenial site for his high technology companies.
He also has plans no tackle the highest levels of computer technology via a new firm called Anamartic, which aims to develop a wafer scale electronic memory. British banks have put several million pounds sterling behind the company, which proposes to produce a practical memory on which the chips used are connected on a single wafer, allowing more speed and scope than existing memory devices.

Same Sinclair thinking

Sinclair must hope that Anamartic will live up to its name, which comes from the Greek for "faultless". His idea of establishing a British presence in wafer scale memory technology is undoubtedly ambitious. The technology is one that other British manufacturers would probably choose to import from Japan or elsewhere, but he did run Europe's largest calculator manufacturer at a time when that area was thought to be beyond the scope of Britain's own electronics industry.
Anamartic bears clear signs of traditional Sinclair thinking. If the technology developed at his Metalab development center in Cambridge works, it will provide a breakthrough in cost and simplicity, which will allow computers to be yet cheaper, smaller and more available.
The first market Anamartic wants to tackle is business automation, including manufacturers of office workstations. But anyone who knows Sir Clive's taste for taking technology to consumer markets cannot doubt that this will be his next stop if it proves a success.

NEBULA SPECTRUM ULA CHIP AUSTAUSCHMODUL

Die ULA ist das Herz des Spectrums. Der Spectrum ist seinerzeit weitestgehend aus gängigen Teilen gebaut worden, die ULA hingegen ist aber eine Entwicklung von Sinclair, die bei Ferranti in Auftrag gegeben wurde. Das Problem ist hierbei natürlich, dass diese dann als Ersatzteil nur eingeschränkt zur Verfügung steht und mittlerweile kaum mehr zu bekommen ist. Betroffen sind davon der Spectrum 48k mit gleich 2 ULA-Varianten, sowie der Spectrum 128 und +2 (grau) mit einer weiteren ULA – Variante. Im +2A/+3 wurde die ULA durch einen anderen von Amstrad produzierten Chip ersetzt, das Problem bleibt aber das gleiche, auch dieser Chip ist kaum mehr erhältlich.

Jahrzehnte später wurden die Geheimnisse der ULA im Buch „The ZX Spectrum – How to design a microcomputer“ gelüftet und die Tür geöffnet für Entwicklungen. Daraus resultierten nicht nur Clones wie der Harlequin oder VEGA, sondern nun endlich auch was zur Erhaltung der alten Geräte „NebULA“.

„NebULA“ ist als Ersatz ULA für den 48k Spectrum entwickelt worden. Hierzu wurde ein programmierbarer Logic chip mit einigen anderen Teilen auf einer kleinen Platine verbaut, die in die Fassung der ursprünglichen ULA passt. Die Funktionen entsprechen nur denen die die Original – ULA hat, ohne Erweiterungen (ULA+). Es wurde mit Issue 2, 3B und 6A gestestet und funktioniert. Theoretisch sollte es auch bei allen anderen Boards keine Probleme geben, es ist aber nicht getestet.

Entwickelt (unter anderem) wurde „NebULA“ von Phil Ruston, der einen Ersatzeileshop namens RETROLEUM betreibt. Hier kann die Ersatz-ULA momentan bestellt werden (Verfügbarkeit eingeschränkt, die Platinen werden in Handarbeit gefertigt):
http://store.retroleum.co.uk/zx-spectrum-chips

te

PLAYZX
EINE PROGRAMM-SAMMLUNG FÜR DEN ZX SPECTRUM

Joachim Geupel

Hallo Zusammen,
neulich, Sonntagnachmittags, war mir langweilig. Ich hatte meinen Prachtkörper auf dem Sofa drapiert und erging mich in dem Versuch, ein lokales Vakuum zu erzeugen, indem ich intensiv Löcher in die Luft gestarrt habe. Irgendwann hatte ich genug davon, zumal das mit dem lokalen Vakuum nicht so richtig funktioniert hat. So galt denn schließlich mein Interesse meinem SmartPhone, vielleicht war im PlayStore noch ein Spiel oder so zu finden.
Bis vor kurzem hatte ich noch einen ZX Spectrum Emulator installiert, dieser hatte mich aber nicht wirklich überzeugt, weswegen ich ihn wieder deinstalliert hatte. Ich gab also ´ZX Spectrum´ ein, in der Hoffnung, einen etwas besseren Emulator zu finden.
Dem war aber nicht so. Stattdessen bin ich auf ein Programm gestoßen, das ungleich interessanter ist, zumindest für Menschen wie uns, die einen Spectrum im Original bzw. als Nachbau ihr eigen nennen dürfen.
Dieses Programm, das ich entdeckt habe, sorry, diese ÄÄPP nennt sich PlayZX und ist eine wahre Fundgrube an Programmen – sowohl professionelle Programme als auch Spiele aus diversen Zeitschriften.
Hierzu ein Auszug aus dem Original-Text der Website von Baltazar Studios, LLC :
PlayZX is an Android application which lets you select from thousands of Sinclair ZX Spectrum games and play them through the headphone jack to load them onto your Speccy. (…)
Note: This is not an emulator, it will not play those games.(…)
The application works with a large database of games (over 10,000 titles!) and is able to search for each game on the web. It does that in the background - you simply select a game you want to "play" and within a few seconds the image should be found, converted to sound and played through the audio output on your device.(…)

In PlayZX sind einige Tausend (!) Spiele abgespeichert bzw. werden im Internet gesucht und können im Spectrum geladen werden.
Um das zu testen habe ich einen alten Kopfhörer geschlachtet und mir ein Überspielkabel gebastelt, mit dem ich die Spiele vom SmartPhone in den Spectrum laden kann. Die Zeichnung des Kabels findet ihr hoffentlich

weiter unten. Die APP funktioniert recht gut, sofern, zumindest bei mir, kein Schnellladeprogramm gestartet wird. Hier erhalte ich regelmäßig einen Tape Loading Error.

Die Bedienung des Programmes ist sehr einfach: SmartPhone mit dem Spectrum verbinden - die App starten - Programm auswählen - nicht vergessen, die Lautstärke des SmartPhones aufzudrehen - auf dem Spectrum LOAD "" eingeben - den Start-Pfeil am SmartPhone drücken und warten bis das Programm geladen wurde.

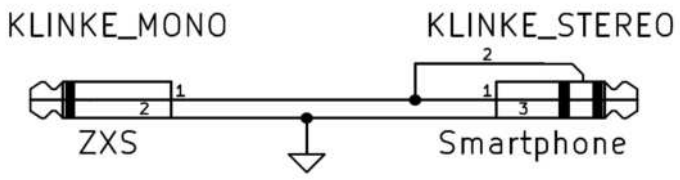
Netterweise sieht man auf dem Display durch einen Bargraph, was für eine Länge das Programm hat und wie lange es noch geladen wird.

Hier noch ein kleiner Hinweis zum Datenkabel: Die Seite des SmartPhones ist im Allgemeinen eine Stereo-Buchse, das könnt ihr der Zeichnung entnehmen. Die Seite des Spectrum48 ist eine Mono-Buchse, die andere Seite ist eine Stereo-Buchse. Beim Aufbau des Kabels muss darauf geachtet werden, dass keiner der Stereokanäle gegen Masse kurzgeschlossen wird.

Die Folge könnte fehlender weil defekter Ton des SmartPhones sein.

Die beiden Stereo-Kanäle können miteinander verbunden werden, es fließen keine oder nur geringe Ausgleichströme zwischen Links und Rechts, da die Lautstärke auf beiden Seiten gleich groß ist.

Der Link zur Website lautet:
https://sites.google.com/site/baltazarstudios/
Der Name des Programms nennt sich PlayZX.



SPECTRUM DAYS 2016

Bericht von den Spectrum Days 2016 in Cleebronn
Stefan Schomburg Juni 2016

Die ersten Spectrum Days fanden im Naturfreundehaus in Cleebronn (im Norden Baden-Württembergs gelegen, grob zwischen Pforzheim und Heilbronn) vom 20. - 22. Mai 2016 statt. Organisiert wurden sie vom ehemaligen Leiter des Spectrum-Clubs, Sintech-Inhaber und Lienhard-Forumsmitglied Thomas Eberle. Da ich selbst im Südwesten, nahe an der französischen Grenze wohne, habe ich mich natürlich sehr über ein so nahes Treffen gefreut und sofort meine Teilnahme zugesagt. Nach Cleebronn ist es nur eine gute Stunde Fahrzeit, wogegen die anderen Treffen in Mahlerts, Wolfhagen oder Wittenberg gerne mal 3, 4 oder 6h Fahrt für mich bedeuten.

Die Anfahrt selbst gestaltete sich etwas abenteuerlich. Klar, Cleebronn liegt etwas "in der Pampa". Zwar wunderschön mit viel Wald und Weinbergen und kleinen Dörfern ringsum, aber halt ein Stück von den größeren Städten Heilbronn, Pforzheim oder Stuttgart entfernt. Bis Cleebronn selbst ging auch alles problemlos, nur als das Navi dann neben einem Golfplatz plötzlich vermeldete "Sie haben das Ziel erreicht", wurde ich etwas nachdenklich. Befragte Golfer wussten entweder nichts von der Existenz eines Naturfreundehauses oder hatten Angst ich könne durch ihr heiliges Gras fahren. So folgte ich kleinen Teerstrassen, die in den nahen Weinberg führten um dort festzustellen, dass man sich hier wunderbar verfahren kann. Ein Weinbauer zeigte mir zwar grob die Richtung, konnte aber ebenfalls keine Wegbeschreibung geben, denn im Weinberg sind es einfach zu viele kleine Strassen. Nach unzähligen Wendemanövern und ausgiebigem Fluchen sah ich dann urplötzlich einen Naturfreundehaus-Wegweiser, dem ich erleichert folgte. Später erfuhr ich dann, dass ich nur in eine Strasse nach dem Golfplatz hätte einbiegen müssen. Andere Teilnehmer fanden sich auf dem Sportplatz wieder oder endeten ebenfalls im Weinberg. Letztendlich schafften es aber alle zum Treffen. Thomas hatte auch Schilder aufgestellt, die man halt nur nicht aus jeder Richtung kommend lesen konnte. Wissend dass die Anfahrt nicht ganz selbsterklärend ist, stoppte er später auch einen vermeindlichen Teilnehmer in der Nähe des Hauses - allerdings nur, weil dieser "ZX" auf dem Nummernschild hatte. Dummerweise war das ein reiner Zufall, er wollte weder zu uns, noch hatte er je von Sinclair gehört. Vermutlich kommt er nach diesem Vorfall nie wieder nach Cleebronn... ;-)

Die Ankunft entschädigte dann für den Stress. Umgeben von Wiesen, Wald und Golfplatz (nur auf dessen anderer Seite gelegen) stand das riesige Naturfreundehaus mit Bänken, Spiel- und Grillplatz. Die Hausverantwortlichen, sowie Thomas und Norbert (Wahnsinn, dass er den weiten Weg in den wilden Südwesten mit seinem Motorrad auf sich genommen hat) tauchten bald auf und wir konnten anfangen die Tische zu stellen, unsere Kisten ins Haus zu tragen und unsere Systeme aufzustellen. Kaum war das bewerkstelligt, hiess es auch schon wieder Rechner ausschalten, denn wir hatten uns zum Essen

um halb acht in der Besenwirtschaft "Leiterwägele" verabredet, welche wiederum auf der anderen Seite des Golfplatzes lag - der 10min Spaziergang tat aber sicher allen gut. Das Essen, Ambiente und vor allem das Preis/Leistungsverhältnis dort war ausgezeichnet (zumindest für mich mit einem Background von Karlsruher Preisen) und wir kehrten 2 Stunden später zum Naturfreundehaus zurück um uns dort wieder mit unseren Rechnern zu beschäftigen. Die "Knabberplatte", mit geschätzt 1kg frittiertem Gemüse und Dips, wird mir sicher im Gedächtnis bleiben.

Es stand den Teilnehmern offen, ob man gegen ein kleines Entgeld im Naturfreundehaus übernachtet oder aber in einem der nahen Gasthöfe. Ich hatte mich für die zweite Option entschieden und lag schliesslich nach 1 Uhr morgens im Bett, auch weil ich früh wieder auf dem Treffen sein wollte.

Samstag war dann der Haupttag und hier kam dann auch die Mehrzahl der Teilnehmer an. Platz war genug für alle, wir holten noch Tische und Stühle aus dem Nebensaal, so dass wir alle in einem Raum sitzen konnten und niemand isoliert war. Dazu gab es zwei Flohmärkte, einen grossen in einem Nebenraum und einen etwas kleineren auf dem "Stammtisch". Vom Disciple Interface über Multiface 3, einem QL in "mint condition", bis zu Software und Büchern gab es alles, was das Herz begehrte. Dieter Hucke hatte zudem wieder seinen Flohmarkt für einen guten Zweck ausgerichtet; alles Geld kommt einer Katzenschutzorganisation in Rumänien zu Gute - eine tolle Aktion.

Den Samstag verbrachten wir (bei Bombenwetter draussen) dann alle vor/mit unseren Rechnern. Es waren viele Speccys vertreten (es waren ja auch Speccy Days), sehr viel an Hardware, wie DivMMC, MB-02+, Opus Discovery, Betadisk, ROM Interface uvm., aber auch seltenere Geräten wie ein QL Drucker der der Oric Atmos. Immer wieder bildeten sich neue Gruppen, es wurde getroubleshootet, gemessen, Schaltpläne studiert, programmiert, gelötet und - natürlich auch - gespielt. Zur Mittagszeit gab es heisse Würstchen und Kartoffelsalat. Für Getränke hatte Thomas ebenfalls gesorgt. Interessanterweise wollte keiner auch nur einen Apple anfassen, was auf einem Spectrum-Treffen durchaus verständlich ist (Thomas' Frau hatte netterweise Äpfel mitgebracht, die Einstellung der Teilnehmer zur gesunden Ernährung aber überschätzt) :-)

Ein weisser Spectrum Nachbau

Spectrum mit durchsichtigem Gehäuse

Gegen Abend packten die Tagesgäste ihre Sachen wieder zusammen, der Rest bestellte Pizza, aß im Freien und kehrte dann bis in die Nacht wieder an die Rechner zurück.

Am Sonntagmorgen wurden die Rechner schon vor und während der Einnahme des Frühstück eingeschaltet und die Fachgespräche fortgesetzt. Gegen Mittag starteten dann die Pack- und Aufräumaktionen und es wurden die Heimfahrten angetreten. Ein tolles Wochenende ging zu Ende.

Insgesamt hatten die Speccy Days 12 aktive Teilnehmer und davon hatten einige noch Anhang (Frau/Freundin/Kind) dabei.

Namentlich waren es:
Thomas Eberle (Speccyman)
Stefan Schomburg (schombi)
Erwin Rattinger (Grautier)
Norbert Opitz (Norbert)
Paul Veltjens (Paul)
Dieter Hucke (Dhucke)
Bernhard Lutz (Luzie)
Mirko Seidel
Fred Duerkes
Joachim Geupel
Christoph Odenthal
Manfred Messerschmidt

Alles in allem eine tolle Veranstaltung, nach der sich alle Teilnehmer für eine Wiederholung aussprachen. Nochmals einen grossen Dank an Thomas für die Organisation. Ich hoffe, wir können solche Speccy Days bald wieder in dieser tollen Location abhalten. Thomas hat schon Pläne dazu.

HARDWARE - ECKE

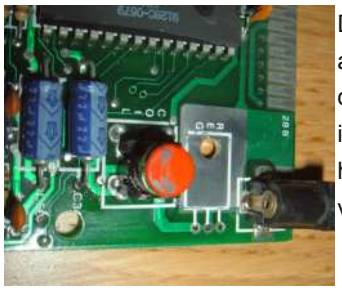
ZX Spectrum Austausch des Spannungsreglers

Eins der Dinge für die ZX81 und ZX Spectrums bekannt sind, ist dass sie sehr warm werden. Wenn Du (vorsichtig) einen öffnest, siehst du wo die Hitze herkommt.

Das ist ein Spectrum Plus, aber dieselbe Platine ist auch im 48k Spectrum. Das große Metallstück oben ist das Kühlblech.

Im Original wird ein 7805 Linear-Regulator verwendet. Der Spannungseingang beim Spectrumist mit 9V markiert, obwohl die meisten Sinclair Netzteile gar 12V ausgeben. Der Strombedarf hängt ab von der Version der ULA, den RAM etc. aber liegt etwa bei 650 mA. Die ersten Geräte wurden mit 700mA Netzteilen ausgeliefert, später folgten welche mit 1,4 A. Der Regulator regelt 1A und generiert 5V die auch von den verwendeten IC's benötigt werden. Die von den RAM- und Videoschaltungen verwendeten -5V und + 12V werden auch aus der Eingangsversorgung abgeleitet. Dies ist ein rein linearer Shunt-Regler, also 5V bei 1A wird von der Platine benutzt und schließlich durch die Chips in Hitze umgewandelt (in der Regel wird die ULA am heißesten, wenn nicht etwas falsch ist). Der Rest, bis zu 7V und 1A wird in den Regler in Hitze umgewandelt, so dass es 7W Wärme geben könnte, die durch den Kühlkörper abgeführt wird, weshalb diese Dinge heiß werden. Daraus ergibt sich eine Effizienz von nur etwa 40%.

Dies ist ein Traco Power TSR 1-2450 Schalter-Ersatz für eine 7805. Es wird am Spannungseingang eingebaut und erzeugt 5V DC ähnlich wie ein Schaltnetzteil. Das ist rund 90% effizient und erzeugt nur wenig Wärme. Es belastet auch das Netzteil weniger, da es die Hälfte der Originalleistung für die gleiche Leistung zieht. (7805, 12V @1A generiert 5V@ 1A, TSR1-2450, 12V@ 400mA generiert 5V@ 1A). Der gleiche Spectrum, der ungefähr 650mA benutzte, fiel auf 400mA mit dem neuen Regler.

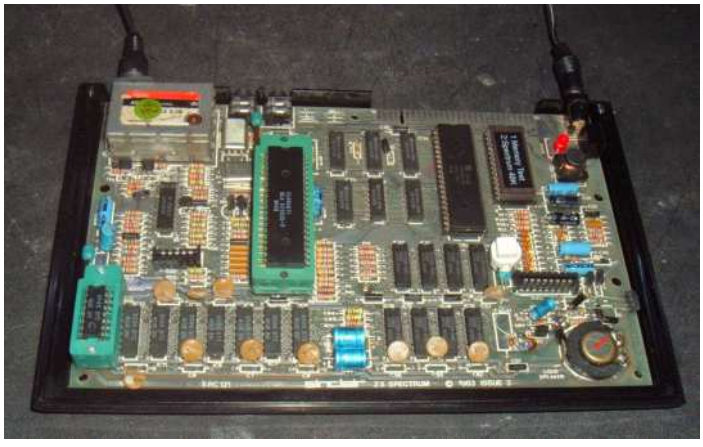


Diese Module lassen sich einfach austauschen. Entferne einfach die 7805 und das Kühlblech und installiere die Schalteinheit. Du hast jetzt einen Spectrum, der viel cooler läuft!

Üblicherweise ist es angebracht, bei dieser Gelegenheit die Stromeingangsbuchse neu zu verlöten, da sich die Verlötung mit der Zeit lösen kann. Manchmal ist es sogar sinnvoll, die Buchse gleich auszutauschen.

Der gleiche Umbau kann in vielen anderen Geräten dieser Ära durchgeführt werden, die linear Regulatoren und Kühlbleche verwenden, z.B. den ZX81, Atari 2600, NES und die meisten Commodore Computer.

Ich benutze einen meiner so umgebauten Spectrums als Testgerät, da das entfernte Kühlblech einen einfacheren Zugriff auf einige Chips ermöglicht.



Da ich das Testgerät ohne Deckel verwende, habe ich in das Loch wo das Kühlblech eingebaut war, eine LED hinzugefügt.

Der gesamte Blog auf:
http://blog.tynemouthsoftware.co.uk/2014/11/zx-spectrum-voltage-regulator.html

Vom Abenteuer, einen Harlequin 128 aufzubauen

von Joachim Geupel

In Wittenberg 2015 habe ich ihn zum ersten Mal gesehen und mich sofort in ihn verliebt, den Harlequin 48. Die Platine und die Dokus bekam ich von Sell my Retro, aufgebaut war der schnuckelige Computer dann auch einigermaßen flott und herrlich problemlos. Ich habe mich also in die Reihe derer eingereiht, die einen Harlequin 48 besitzen. Der Computer läuft so gut, dass er sich fast sofort zum bevorzugten Specci entwickelt hat.

Demzufolge wollte ich mir dann auch einen Harlequin128 (Ha128) aufbauen. Geplant und auch durchgeführt habe ich das Projekt in der sogenannten dunklen Jahreszeit, also im Herbst und Anfang Winter 2016.

In Wittenberg 2016 hatte ich Ingo Truppel dann davon vorgeschwärmt: „Ich hab‘ mir von Don Dindang die Platine schicken lassen, ich baue mir jetzt den Harlequin 128 auf!“ – ich war stolz wie Bolle. Und Ingo antwortete: „Joachim – tu das nich‘! Verkauf die Platine und warte noch ne Weile.“

Ok, ich habe noch nie auf die Leute gehört, die es besser wissen – diesmal also auch nicht. Oft genug bin ich damit gut gefahren. Ich habe mich also an die Arbeit gemacht, getreu nach dem Motto ‚Versuch macht kluch‘ .

Ich habe also angefangen. Zuerst habe ich die Teile gesichtet, die ich hatte, und siehe da, ich hatte fast keine, abgesehen von den Resten, die vom Harlequin48 übrig waren – es waren wenig genug. Mit der Bestandsliste, daneben die Stückliste des HA128 und einem grünen Textmarker versuchte ich, diese bei Reichelt, Kessler und Conrad abzuarbeiten. Ganz ehrlich – es war ein schwieriges Unterfangen…

Irgendwann übertrug ich die Stückliste dann doch in das Sheet einer sehr bekannten Tabellenkalkulation, was den Bestellvorgang tatsächlich erleichterte.

Die Teile kamen, Joachim begann, die Platine zu bestücken. Die Bestückung ging recht flott, die folgende Entzündung der Augen wegen einer Kolophonium-Allergie stellte sich auch recht zügig ein, es war bis dahin also alles so wie erwartet.

Nein, nicht ganz – IC U55 war nirgends zu finden, bis auf die leere Stelle auf der Platine. Im Schaltbild, auf dem Bestückungsplan und auf der Platine war das IC vorhanden, nur eben nicht in der Stückliste. Und da ich die Bauteile nach Stückliste bestellt hatte …

Am Tag darauf besuchte ich meinen bevorzugten Elektronikhändler, er ist der Einzige, der übrig geblieben ist - wir duzen uns inzwischen. Und siehe da, im Bauteileregal klaffte genau dort eine Lücke, an der besagtes IC hätte sein sollen. Es war auch in anderen Ausführungen nicht vorhanden. „Das IC wird nicht verlangt – wir haben es aus dem Sortiment genommen!“ war die Antwort seines Kollegen. In einem Krimi würde hier jetzt stehen: „Der Schreck saß tief, das pure Entsetzen zeichnete sich ab in seinem Gesicht!“ – Ganz so schlimm war es aber dann nicht. Bei Ebay gab es das Bauteil im 10er-Pack. Nach einer Woche konnte ich weiter arbeiten.

Schließlich endlich war der Ha128 fertig. Don Dindang hatte mir freundlicherweise das wirklich schwer zu beschaffende Quarz mit 28.375MHz mitgeliefert, einer Inbetriebnahme sollte also nichts im Weg stehen. Und siehe da – Nichts! Keine Spectrum-Meldung auf dem Bildschirm – einfach gar nichts! Die Stromaufnahme war ok, an allen ICs stand die korrekte Spannung, es sollte also funktionieren, tat es aber nicht.

Die Suche nach dem Fehler gestaltete sich recht spannend. Ich hatte den Spannungsregler in Verdacht, er war unschuldig. Die RAMs – auch nicht. Bestückungsfehler, mein erster Gedanke, war ok. Lötzinnbrücken – sauber gearbeitet, also auch keine Lötzinnbrücken. Irgendwann begann ich, die Signale zu verfolgen, beginnend beim Video-Signal. Am Videoausgang war rein garnichts zu messen. Bei der weiteren Suche landete ich relativ bald beim Oszillator. Das Signal war da, allerdings recht klein. Am Prozessor sah es gut aus – Nur war die Frequenz zu hoch. Statt der erwarteten 3,5MHz waren es tatsächlich etwas über 4,7MHz zu messen, also doch ne ganze Menge zuviel. Das Nachmessen des Quarzes brachte dann die Lösung. Der Quarz war fehlerhaft, warum auch immer. Statt mit 28,375 MHz waren da mehr als 37 MHz zu messen. Das bei der Frequenz

Infos zum Harlequin 128:

Gehäuse von Pollin, um ca 10cm gekürzt. Matt anthrazit-farbig lackiert

Tasten von Pollin, Marquardt Taster. Die Haupttastatur ist eine freie Verdrahtung, die abgesetzte Tastatur wurde auf eine geroutete und gefräste Platine bestückt.

Die Beschriftung wurde auf Klebeetiketten ausgedruckt und vor dem Aufkleben mit normalem Holzlack lackiert.

Der Sinclair-Schriftzug stammt aus dem Internet, der H128-Schriftzug ist selbst entworfen

Im Gehäuse befindet sich ein 0,5W-Stereo-Verstärker, der anschaltbar ist, weil das Teil durch die Arbeit der Logik erbärmlich zirpt – funktioniert aber.

Ebenfalls befindet sich die Zusatzplatine der abgesetzten Tastatur im Gehäuse.

Auf dem Gehäuse ist ein grüner Nullkraft-Sockel zu sehen, der den schnellen Tausch des Betriebssystems ermöglicht.

Auf der rechten Seite ist der Joystick-Anschluss herausgeführt.

Hinten sind die Normalen Anschlüsse wie Mic, Ear, der Monitor-Ausgang, der Edge-Connector und der Resetschalter zu sehen.

Über dem Resetschalter befindet sich der An/Aus für den Stereoverstärker.

die Logikbauteile nicht mehr mitkommen, war ziemlich sofort klar. Wobei der Prozessor treu seine Arbeit verrichtet. Auf dem Adress- und dem Datenbus tummelte sich das digitale Leben.
In meiner Sammlung waren noch verschieden Quarze, die ich alle nacheinander ausprobierte. Das 27MHz-Quarz brachte dann den erhofften und erwarteten Erfolg. Das Test-Rom zeigte zwar noch einen Fehler, doch dank Ingos Hilfe war dieser schnell behoben.
Ich bin jetzt also Besitzer einer HA128, der auch relativ gut funktioniert, das Gehäuse und die Tastatur sind mir auch gut gelungen, so ganz zufrieden bin ich damit aber nicht. Mein Disciple-Interface funktioniert am HA128 nicht, außerdem ist er aufgrund des langsameren Quarzes ca. 5% langsamer. Ich habe mir aus den USA einen Quarz bestellt, er ist aber noch nicht angekommen. Aber immerhin sieht der fertige HA128 gut aus. Ich habe mir eine Tastatur entworfen, nicht so schön wie die, die PokeMon auf TLienhard.com anbietet – aber immerhin.
Der Harlequin128 steht jetzt, vereint mit dem Harlequin48 im Regal und wartet darauf, dass mich der maskuline Spieltrieb überwältigt und ich etwas damit mache. Mal sehen, wie es weitergeht.
Ach ja, und was das „Aus Versuch kluch‘ werden“ betrifft. Ich hab ne ganze Menge dabei gelernt. So auch, dass Ingo doch recht hatte.
Ich möchte mich hier nochmals bei Ingo bedanken, der mir wirklich sehr geholfen hat. In Sachen Elektronik ist er Bundesliga, ich bin Regionalliga…
Gruß,
Joachim

SOFTWARE 2015

In der letzten Ausgabe hatten wir begonnen über die Software der vergangenen 2 Jahre zu berichten. Wir waren im Jahr 2014 und behandeln dieses Mal das Jahr 2015. In der nächsten Ausgabe werden wir dann den Anschluß bis zu den aktuellesten Programmen schaffen und fortan dann immer über aktuelle Programme berichten.

Zu finden sind die Programme auf verschiedenen Internet-seiten. Bei Spielen hilft uns meist das Forum von World of Spectrum, welches einen extra Bereich für Neuerscheinungen hat (http://www.worldofspectrum.org/forums/categories/brand-new-software) . Weitere Software, vor allem Demos finden wir auf www.pouet.net . Auf einige Programme stoßen wir auch, wenn wir uns ein Programm anschauen und dort auf weitere Seiten verwiesen werden. Die besten Programme werden natürlich auf der SCENE+ veröffentlicht, so dass ihr zumindest nach den Top-Hits gar nicht suchen müsst.
Wir beginnen wieder mit den Spielen:

Games:

When Alex didn´t do it (Retro Phase)
Das Jahr 2015 beginnen wir mit einem Adventure. Es gab eine Zeit als man die Adventure-Szene getrennt von der restlichen Spiele-Szene betrachten musste, zu selbstständig war dieser Bereich. Die letzten Jahre allerdings sind die Adventures, bei denen man Befehle eintippen muss, aus der Mode gekommen. Wie bei jeder Mode kommt diese aber wieder und so tauchen mittlerweile neben reinen Textadventuren auch wieder Adventure mit Grafik auf. In diesem Fall wurde der GAC (Graphic Adventure Creator) genutzt. Auch das ist typisch für den Bereich der Adventures, man muss nicht unbedingt programmieren können, um ein Spiel zu schaffen, allein auf die Ideen kommt es an. So unterscheidet sich dieses Adventure nicht von denen, die noch in den 90ern oder früher erschienen, der Aufbau ist immer derselbe. Das ist es vielleicht, was mich ein bisschen stört, da es hier Verbesserungspotential gibt, das ungenutzt bleibt. Zur Story: Nach einer Party findet man sich wieder in seinem Haus, alles andere muss man herausfinden...zu Allererst, wo der Schlüssel zur Haustüre steckt. In der Anleitung findet sich, dass der Beginn des Adventures einfach ist. Nun denn, es mag nicht schwierig sein, einfach alles auszuprobieren, aber die Ideen sind schon teilweise weit hergeholt. Knifflig ist ja schön, aber manchmal muss man nur den Kopf schütteln. An dieser Stelle will ich nichts weiter verraten, da ich weiß das es auch Adventure-Freunde unter unseren Lesern gibt. Aber ihr braucht extrem viel Phantasie. Das Spiel ist in 3 Parts gegliedert, eine 128k Version gibt es nicht, daher muss man jeden Part extra einladen und das Passwort verwenden, das man im

Part zuvor bekommt. Die Grafiken sind zahlreich vorhanden, aber entsprechend dem GAC eben einfach, aber durchaus zweckerfüllend. Die Aufgaben sind wie gesagt teilweise etwas weit hergeholt, aber machbar, soweit ich es spielen konnte. Dennoch, es fehlte mir etwas die Atmosphäre, letztlich dann auch die Motivation. Ich habe auch immer gern Adventures gespielt, bei diesem hier hielt es sich in Grenzen. Sound hat es seit „Neverending Story“ nicht mehr gegeben, braucht man auch nicht. Gut ist, das das Spiel recht umfangreich ist und so jede Menge knifflige Rätsel bietet. Schlecht ist, das man gar nicht motiviert ist, alles durchzuspielen, weil schon die ersten Aufgaben etwas lächerlich wirken. Die Locations sind oft knapp beschrieben und es fehlt die Atmosphäre. Ein Nachteil des GAC sind die Grafiken, die zum einen sehr einfach sind und auch immer Strich für Strich auf dem Bildschirm gezeichnet werden. Das dauert und ist nicht mehr zeitgemäß, natürlich gibt es aber keine moderneren Programme um Adventures zu erstellen. Schade eigentlich. Natürlich steckt eine Menge Arbeit drin, aber auch das honoriere ich mit immerhin 50 Punkten. Heisst: Man kann es spielen, aber man muss es nicht gesehen haben.

Uroboros (Ralf)

In Polen gab es einen Wettbewerb zum Thema „Snake“. Dies hier ist das beste Programm, auch das einzige das etwas wirklich neues bietet. Die Idee bei „Snake“ ist, das die Schlange immer länger wird, wenn sie etwas isst, aber man aufpassen muss das man weder gegen ein Hinderniss, noch gegen den eigenen Schwanz läuft. Bei Uroboros lehnt man sich an ein Geschöpf an aus der griechischen Mythologie und muss eben doch in den eigenen Schwanz beissen, aber erst wenn man eine gewisse Größe hat. Mit dem Biss in das Schwanzende schafft man einen Kreislauf und hat das Level geschafft. Das erfordert natürlich Geschick, letztlich geht es aber nur um den Highscore. Die Punkte werden mehr, je länger die Schlange ist. Grafisch ist das ganze nett trotz der EInfachheit. Die Animation ist gut, die Spielgeschwindigkeit ist wählbar (3 Stufen). Die Idee ist natürlich hier hoch zu bewerten und es macht einfach Spaß. Bei den Sounds hat man sich der großen Bibliotek russischer Künstler bedient und gute Sounds ausgesucht. Es gibt dafür 70 Punkte, weil es einfach Spaß macht. Noch bessere Grafik, dann wäre mehr drin gewesen.

Ice Slider Z (Ego Trip)

Ich habe gar nichts gegen einfache Spiele, „2048“ war letztes Jahr einer meiner Favoriten. Natürlich war ich skeptisch, als ich hier wieder ein mit AGD geschaffenes Spiel vorgelegt bekam, aber man lässt sich ja gern überraschen. Im Spiel muss man die Diamanten auf dem Bildschirm einsammeln. Dabei darf man die Gegner nicht berühren, die ihre festen Bahnen ziehen. Erschwert wird das ganze aber durch 2 Dinge: Erstens läuft der Held immer weiter in die zuletzt gedrückte Richtung, bis er gegen eine Wand läuft oder in eine andere Richtung dirigiert

wird. Zweitens – und das ist das besonders gemein – gibt es Wände von denen man quasi abprallt und in die andere Richtung läuft. Diese Elemente sorgen für einige Überraschungen. Man braucht eine gute Steuerungshand und eine schnelle Reaktion. Trotz einfacher Grafik und keinem Sound außer Beeper-Geräuschen, diese neuen Elemente eines einfachen Spielprinzips peppen das Spiel auf und es macht Spaß. Es bleibt ein sehr einfach strukturiertes Spiel, aber mit Spielspaß. Daher 60 Punkte.

A Prelude to Chaos (Ego Trip)

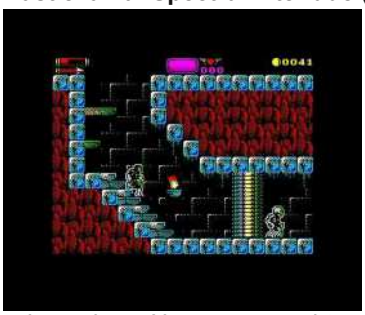
Ego Trip präsentiert uns diesmal sein neues Werk, was quasi nur die Vorgeschichte für ein viel umfangreicheres Abenteuer sein soll. In diesem Labyrinth-Spiel ist die Aufgabenstellung nicht viel anders wie in jedem Labyrinth-Spiel. Man muss einige Diamanten einsammeln. Um diese zu bekommen, benötigt man auch Schlüssel, desweiteren kann man mit anderen Gegenständen Energiepunkte sammeln. Diese verliert man wieder, wenn man einen der zahlreichen Gegner berührt. Das Spiel ist farbig, die Grafik aber nicht sonderlich detailliert. Die Spielgeschwindigkeit ist gut und auch finde ich einige Gegner besonders schwierig, speziell wenn Sie einen verfolgen. Das Abenteuer ist insgesamt gut gemacht und durchdacht. Wie alle Spiele, die mit AGD gemacht sind, ist dieses technisch ausgereift, allein an der innovativen Idee scheitert es. Auch AY-Sound fehlt völlig, nur Beeper Geräusche sind zu hören. Immerhin, die Idee statt einzelne Leben Energiepunkte zu verwenden die wiederaufgefüllt werden können, finde ich gut. Auch die Spielintelligenz ist vorhanden, der Spaßfaktor da einigermassen da, so das ich 60 Punkte vergeben kann.

Little Dragon 2 (Gabriele Amore)

Wieder ein Spiel, das mit AGD gemacht wurde, aber wieder mit guten Ideen. Der kleine Drache muss nicht nur Flammen einsammeln, mit diesen wiederum muss er auch seine Gegner vernichten und das Baby retten. Dazu gibt es allerhand Extras. Besondere blaue Felder teleportieren einen in ein anderes Feld, wieder andere Felder blasen einen nach oben. Man kann zuerst schauen was die Gegner machen, die in der Regel vorgegebene Wege laufen. Leider ist das ganze etwas unübersichtlich. Ich bin gleich im ersten Bild am rechten Bildschirmrand zu weit gelaufen und kam am linken

Rand raus, wo aber eigentlich eine Mauer ist. Das ganze Spiel scheint mir also nicht ganz fehlerfrei. Auch ist es sehr bunt, das hat aber nicht nur Vorteile, vor allem wegen des Teleport-Vorgangs geht durch die unklare farbige Grafik die Übersicht verloren. Bevor man sieht wo man ist, haben einen die Gegner schon erwischt. Natürlich, diese Art von Spiele lebt auch davon, das man erst ein Leben verliert und beim nächsten Mal daraus lernt. Das finde ich aber nicht so gut, ich denke ein Spiel sollte so sein, dass man es theoretisch schaffen kann, wenn man geschickt ist. Dies ist hier eigentlich nicht möglich. Die Grafik ist bunt, aber deswegen nicht unbedingt detailliert. Auch dafür leider Abzüge, ebenso für den nicht vorhandenen Sound. Da es gute Ideen beinhaltet, bleiben immerhin 40 Punkte.

Castlevania: Spectral Interlude (Rewind)

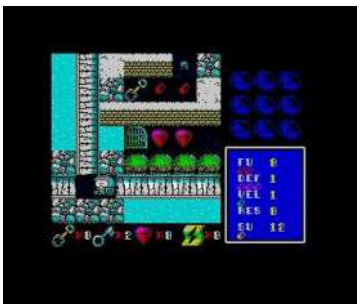


Nach langer Ankündung und Vorabdemo (die auch schon auf der Scene+ veröffentlicht wurde) ist man trotzdem immer wieder froh wenn ein Spiel dann auch tatsächlich fertig wird. Castlevania hat sich auf anderen Systemen schon einen Namen gemacht, auf dem Spectrum ist es noch neu. Es ist mehr als nur ein Jump´n Run Spiel, denn es hat viele Elemente die das Ganze kniffliger machen. Das Böse muß besiegt werden, nur sagt einem keiner, wie. Da einige Personen auf den Straßen rumrennen, fragt man die einfach mal. So nach und nach bekommt man seine Aufgaben. Auch die Action ist nicht zu knapp, man ist mit einer Peitsche bewaffnet, kann aber noch weitere Waffen kaufen. Geld findet man meistens, wenn man Gegner erledigt hat. Noch mehr Geld, noch bessere Waffen für die später noch schwierigeren Gegner. Aber man darf nicht aus den Augen verlieren, dass es auch noch Rätsel zu lösen gibt.

Grafisch ist das Spiel wirklich klasse. Mehr kann man aus dem Spectrum kaum rausholen, die Sprites sind toll animiert, die Grafik detailliert und sehr variantenreich. Kein Wunder, dass das Spiel nur auf mindestens 128k läuft. Während des Spiels läuft ein schöner und auch im Hintergrund angenehmer AY-Sound. Um das ganze noch abzurunden, gibt es ein schönes Intro und ich bin sicher das es noch mehr Überraschungen gibt, wenn ich weiterspiele (Anm. Mirko: Ja, einen üblen Endgegner). Das Gameplay ist echt gut, spannend und motivierend. Kurz: Das Spiel hat alles was ein Spiel haben muss, ich vergebe 99 Punkte, einen Punkt hebe ich mir noch auf.

The Tales of Grupp (Retrobytes Productions)

Ich weiß, dass Labyrinth-Spiele auf dem Spectrum ein beliebtes Pflaster sind, trotzdem kann man da noch ein neues Konzept draus machen. Das vorliegende Spiel hat schon fast Rollenspiel-Charakter. Man



spielt einen Ritter der 12 Steine sammeln muss. Um diese Steine zu bekommen muss man das ganze Labyrinth natürlich abgrasen, was wiederum von mehreren Gegnern verhindert wird. Nicht nur das einige bestimmte Gänge patroullieren, andere stehen auch noch genauso an Eingängen, dass man nur an ihnen vorbeikommt wenn man sie bewegt. Da ist aber das Problem, die Gegner sind verschieden stark, teilweise zu stark um besiegt zu werden. Aber das kann man ja ändern. Man findet noch mehr Gegenstände, z.B. eine Art Diamant, was als Währung gilt und bei einem Händler gleich am Spielstart-Bildschirm eingetauscht werden kann gegen Schlüssel oder „Blitze“ die man auf Gegner schiessen kann. Durch das Einsammeln von verschiedenen Pillen verbessert man seinen Charakter, also mehr Energie, Stärke etc. Wie bei einem Rollenspiel wird man so stärker und kann dann irgendwann auch Gegner besiegen, die man zuvor noch nicht hätte bezwingen können. Greift man einen Gegner an, wechselt der Modus in eine Art Kampfbildschirm. Hier kann man angreifen, verteidigen oder den Blitz einsetzen. Egal ob man den Gegner besiegt hat oder nicht, man wechselt aus dem Kampfbildschirm zurück an die Stelle an der man diesen Teil des Labyrinth betreten hat, nur ist der Gegner entweder noch da oder eben nicht. Man verliert also kein Leben und kann es nochmal beim gleichen Gegner versuchen... optimalerweise dann, wenn man stärker gewordenist.

Die Grafik ist farbenfroh und sehr gut. Der Sound ist eben 48k, wie das ganze Spiel. Animieren hätte man die Figuren noch etwas besser, aber ansonsten ist es ein rundum gelungenes Spiel, das Spaß macht. Einziger Kritikpunkt: Anleitung und Spiel sind auf Spanisch, Englisch gibt es nicht, damit habe ich mich nicht so leicht getan. Aber auch mit 80 Punkten rundum empfehlenswert.

Rescue Lander (David Pagett)

Dass man mit AGD nicht nur Plattformspiele machen kann, beweist uns dieses Spiel. Bei Rescue Lander muss man die

Bevölkerung einer Stadt vor Meteoriten retten. Da man nicht landen kann, muss man mit einem Raumschiff geschickt den Meteoriten ausweichen und knapp über den Köpfen der Menschen schweben, damit diese zusteigen können. Danach landet man auf einer Plattform auf der anderen Bildschirmseite und steigt ins nächste Level auf. Was wie ein lustiges Spiel für zwischendurch klingt, ist leider ein eher frustrierendes Erlebnis, den die Meteoriten kommen ohne Ankündigung von der rechten Seite, genau da wo auch die Zielplattform liegt. Das heisst, es ist ein reines Glücksspiel, ob man beim Landeanflug getroffen wird oder nicht. Grafisch ist das ganze eher schlicht, der Sound beschränkt sich auf Beeper-Fluggeräusche. Wie gesagt, wäre das mit den Meteoriten besser gelöst, dann wärs echt nett für zwischendurch gewesen. Dafür

gibt's nur 20 Punkte.

Lirus (Denis Grachev)

In Lirus geht es...reiner Zufall... um einen Virus. Wie üblich verbreitet der sich schnell und kann nur durch rasche Gegenwehr eingedämmt und ausgelöscht werden. Im Spiel sind die Viren zunächst eingeschlossen. Kaum ist man mit einem Laser bewaffnet, kann man die Büchse der Pandora öffnen und den Virus abschiessen. Dabei muss man schneller schiessen als dieser sich ausbreiten kann. Wenn nur die Munition nicht immer ausgehen würde. Man kann zwar Munition finden, aber der Virus breitet sich in der Zeit noch mehr aus. Das Spiel ist sauschwer, macht aber Spaß. Die Grafik ist Blockgrafik nahe am ZX81, der Sound im Spiel beschränkt sich auf Schußgeräusche. Es gibt eine 48k und eine 128k Version, die sich aber nur vom Titelsound her unterscheiden. Wieso das Spiel trotz der minimalen Grafik 68 kB Speicher benötigt (128k Version) ist mir rätselhaft. Wie gesagt, es macht Spaß, das ist schonmal das wichtigste. Aber insgesamt hätte man mehr draus machen können, speziell grafisch. Daher nur 60 Punkte.

Bathyscape (Red Triangle)

Bathyscape ist ein nettes kleines Labyrinthspiel, wie es schon viele gab. Das besondere hier: Es handelt sich um ein Unterwasserabenteuer und typisch dafür ist der Sauerstoffmangel. Man muss also immer rechtzeitig wieder Sauerstoff tanken, hat man mal einen falschen Web eingeschlagen, kann es sein das man es nicht mehr schafft.... Derartiges gab es leider schon oft, meist geht es um Benzin oder Brennstoff der einem ausgeht, hier ist es eben Sauerstoff. Leider schon viel zu oft gesehen. Die Grafik scheint mindestens von 1984 zu sein, der Sound ebenso. Es ist sauber programmiert, ruckelt nicht, hat einen guten Schweregrad und ist absolut spielbar. Es wäre nur vorher interessant gewesen, was das Ziel des Spiels ist. 40 Punkte.

PNOID (Jaime Hormiga)

Papa Pinguin hat die Eier verloren und sucht sie. Das kleine Abenteuer birgt einige Überraschungen, so muss man wie üblich einige Gegenstände geschickt einsetzen um Gefahren zu überwinden. Letztlich wirkt das Game aber wie einer meiner ersten Versuche mit AGD (Arcade Game Creator) und letzlich ist es das wahrscheinlich auch (nein, nicht von mir, aber von Jaime Hormiga). Nicht entäuscht sein, mein erster Versuch wurde nicht mal veröffentlicht.

Aber Spiele dieser Art gibt es wirklich schon genug und das Spiel bietet weder grafisch noch soundtechnisch irgendwas besonderes. Viel Glück für den nächsten Versuch, aber bei diesem Spiel kann man sich das laden auch sparen. 20 Punkte weil es immerhin spielbar ist.

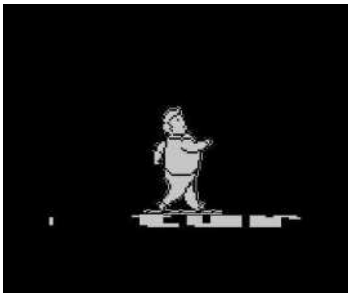
Christmas Gift Hunt (Stephen Nichol)

Ein weiters AGD Spiel, aber immerhin eine nette Idee mal wieder ein Weihnachtsspiel zu machen. Es ist diesmal kein Plattform-Spiel, sondern eher ein Labyrinth. Santa Claus hat die Pakete verloren und muss sie nun wiederfinden. Die Gegner sind einfach zu umgehen und so ist gewährleistet das man das Spiel auch schafft wenn man nur genug Zeit investiert und die 80 Bildschirme durchsucht. Die Sprites sind gut gezeichnet, das Spiel aber letztlich zu einfarbig. Fast alles ist ein weiß und rot, selbst Gegenstände die man aufnehmen kann unterscheiden sich farblich nicht von Hindernissen. Um es mal kurz zwischendurch zu spielen, ist das Spiel zu umfangreich. Andererseits um sich ernsthaft damit zu befassen ist es einfach zu langweilig. Es bleibt bei meiner Meinung: AGD hilft Einsteigern sich mit dem Thema Spiele zu beschäftigen, aber es kommt mehr Maße als Klasse heraus. 40 Punkte weil es zu Weihnachten erschien.

Demoszene:

Wie 2014 gab es auch im Jahr 2015 wieder verschiedene Veranstaltungen mit Wettbewerben. Die meisten Demos sind als Beitrag zu diesen Wettbewerben entstanden:

TDSI (Den Popov und Goblinish)



Diese Demo ist mal wieder in dem Stil gemacht das man sie von Anfang bis Ende anschauen kann, ohne das nach einem bestimmten Part eine Taste gedrückt werden muss. Sehr gute, aber auch eher schwache Effekte wechseln sich ab, so sind einige Farbeffekte mit einer Balkengrafik gemacht, was man schon viel besser gesehen hat. Auch Animationen sind dabei und begleitet wird das ganze durchgehend von einem fetzigen Sound. Insgesamt mal Licht und Schatten, 55 Punkte.

New View (Conscience)

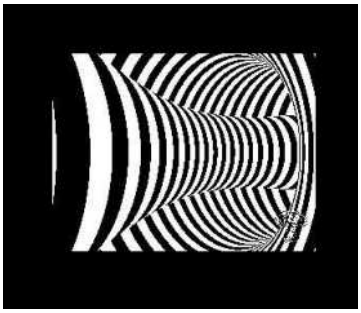
Diese Demo der neuen Gruppierung Conscience hat auf Anhieb immerhin den 2. Platz bei der Forever Demoparty gemacht. Das mit Recht, die Demo hat

erstaunlich große, flüssige Animationen und schreckt auch vor farbigen Sprites nicht zurück. Schon der Beginn mit einer Autofahrsimulation ist mal ein völlig neuer Start. Das ganze noch auf 48k, Respekt! 80 Punkte.

End of Gemba (Gemba Boys)

Ein Scroller, einige Bilder, netter Sound. Ja, sind wir schon wieder in den 90ern? Mitnichten. Diese Demo die das Ende der „Gemba-Boys“ verkündet ist ein Scherz, daher mal wieder Zeit auf den Text zu achten. Hier werden einige Coder auf die Schippe genommen. Teilweise mehr etwas für Insider, denn wenn man die Typen kennt, erkennt man auch den Scherz im Text. Ich finde es gut, zumal dies einfach ein Zusatz-Beitrag bei der Forever16 war. Der eigentliche Beitrag der Gemba-Boys folgt als nächstes. Nur 30 Punkte für den gelungenen Spaß für Insider, aber technisch ist die Demo zu schwach.

Back to the Gemba (Gemba Boys)



Diese Demo musste ganz klar die Forever016 gewinnen, weil die Hälfte der Spectrum-Teilnehmer ja auch Mitglieder der Gemba-Boys sind... aber dies soll die Leistung nicht schmälern. Die Demo ist richtig gut gemacht. Schon von Beginn an, allein der Sound ist mal wieder eine Klasse für sich. Der Rest ist eine gute Mischung aus coolen Effekten. Nicht alle Effekte sind neu, das wird auch immer schwieriger, aber den Effekt eines Tunnels durch das sich ein gestreifter Wurm schlängelt (ich versuche hier etwas zu beschreiben, das man nicht beschreiben kann...) muss man gesehen haben. Generell läuft die Demo an einem Stück durch. Das heisst man lehnt sich zurück und staunt ohne dabei eine Taste drücken zu müssen. 80 Punkte, Abzug weil die Demo mir zu kurz erscheint und zu aprupt endet. Außerdem werde ich nicht gegrüßt...Grrr.

The Blossoming years – MmcM music album (Hype Allstars)

Einige sehr bekannte russische Coder (Hacker vbi, Skrju, diver, introspec und viele mehr) haben sich zusammengetan um diese Musiksammlung vorzustellen. Das Ganze wie eine Demo zu bewerten, wäre nicht ganz fair, denn hier geht es natürlich um die Songs und weniger um Effekte. Eine ordentliche Präsentation mit einem kurzen Intro, einem Equalizer zu den Songs und natürlich mit guten AY-Sounds. Mir persönlich haben die letzten beiden am Besten gefallen, insgesamt halte ich es nicht wie im Text angekündigt für die besten Songs der russischen Demoscene der letzten Jahre, aber einige gute sind dabei. Das ganze wurde übrigens auf der weltgrößten Demoparty vorgestellt, der REVISION in Saarbrücken (Deutschland).

Stellar (Kpacku)

Ja, was ist es nur. Irgendwie anders, wir nennen es mal neudeutsch „chillig“. Die Demo kommt ohne Text aus, es sind nur Muster auf dem Bildschirm, die sich langsam verändern. Es erinnert etwas an die „Life“ Simulation, aber da bin ich mir nicht sicher. Die Musik ist ähnlich ruhig. Wenig Action, einfach anders. Anschauen kann man es, ich mag doch lieber mehr Action, daher von mir nur 25 Punkte.

The last Star Byter (Misha Pertsovsky)

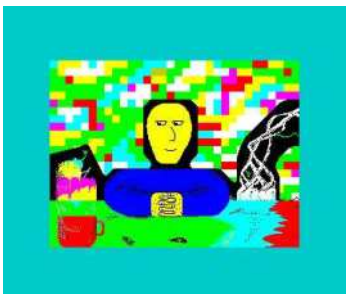
Diese Demo kann man zweierlei betrachten... nervige Beeper Musik, Blockgrafik und ruckelige Animation... oder man sieht den technischen Aufwand: Multicolour, Beeper und Animation gleichzeitig...wie geht das. Von daher „Bravo“ für die Programmierleistung, aber wenn man das Ergebnis sieht...naja. Schön, dass alles geht, aber muss es auch? Eher nicht...20 Punkte weil es sowas noch nie gab.

Religion (The Super)

Immer wenn ich eine Demo von „The Super“ bekomme, bin ich schon äußerst gespannt, denn meiner Meinung nach waren das in den letzten Jahren immer die besten Programme, die mich auch am Meisten überrascht haben. Das ist andererseits aber auch eine ziemliche Hypothek für die Programmierer, man muss sich immer selbst übertreffen. Als Erstes fällt schon der fetzige Sound auf, nicht nervig und absolut passend. Die Effekte sind farbenfroh und neu, aber nicht so bahnbrechend wie zuvor. Zwar sind farbige Raytracing Animationen beachtlich, aber nur wenn sie auch wirklich gut aussehen und nicht blockmässig. Die Demo hat ihren eigenen Stil, der Inhalt in dem es darum geht das Religion nicht nur gutes bewirkt hat, kann man auch vernachlässigen und nur die Effekte anschauen. Alles ist hervorragend mit der Musik abgestimmt und passt. Die Grafiken sind farbenfroh und flüssig animiert, an manchen Stellen etwas zu blockmässig, das Ende eher abrupt. Ich gebe 75 Punkte dafür, immer noch eine gute Demo, aber übertroffen haben sich The Super diesmal doch nicht.

Doing (kabardcomp)

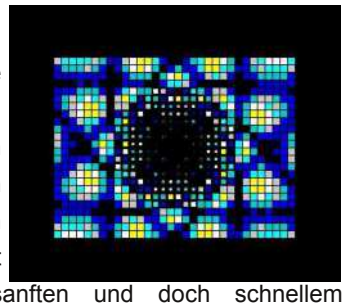
Die 3BM Openair – Party ist eine reine Spectrum-Veranstaltung, die seit 2011 im Sommer in Perm (Russland) stattfindet. Es gibt sowohl Grafik-, Musik-, als auch Demo-Wettbewerbe. Es entstanden wieder einige interessante Werke, auch wenn diese Demo hier relativ unscheinbar startet. In dieser Zusammenfassung schaffe ich es nicht, jede Demo zu



erwähnen, aber es hat mir gefallen wie diese Demo sich steigert von einem einfachen Bild, das dann plötzlich animiert wird und dann auch der Hintergrund vom wirren Farben zu animierten Objekten wird. Es mag immer noch nichts

Besonderes sein, aber es erscheint mir erwähnenswert. Hard-Rock Fans kommen auf ihre Kosten, weil der Sound eine Umsetzung von Nirvana (Smells like teen spirit) ist. Es wird dadurch rein technisch gesehen keine Demo, bei der man nicht mehr aus dem Staunen kommt, aber es hat mir gefallen, ich würde sagen für den Sound und die Idee immerhin 40 Punkte.

Eager (to live) (Life on Mars)



Als ich diese Demo das erste Mal auf dem Emulator ansah, musste ich die Einstellungen überprüfen weil ich dachte ich habe versehentlich einen Pentevo emuliert. Fasziniert hat mich ein Effekt mit supersanften und doch schnellem Farbscrolling wie ich es noch nie gesehen habe. Diese gescrollten Farbmuster sind auch der Haupteffekt der Demo, auch wenn es noch einige drumherum gibt. Auch der Sound ist wirklich sehr gut, das Schlagzeug klingt fast schon digital was mich ebenfalls glauben liess, den falschen Computer emuliert zu haben. Die Demo hat zurecht auch den ersten Platz bei der 3BM Openair-Party gemacht, den sie hat eine gute Präsentation, tolle Effekte und einen super Sound. Einzig der Sound wiederholt sich nach relativ kurzer Zeit und die Effekte könnten auch etwas mehr sein. Dies verhindert nur die 100 Punkte, immerhin 90 vergebe ich aber dafür.

Daytrip (Ate Bit and Desire)

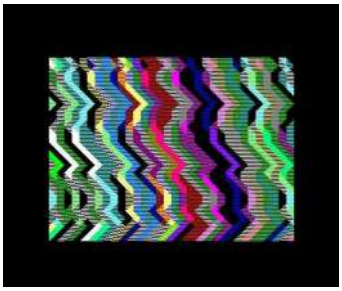
Die „Sundown“ in Großbritannien ist keine Spectrum-Party, aber regelmässig tauchen dort Spectrumdemos auf. Daytrip ist aber wirklich mal eine andere Sorte Demo, denn es wird eine Geschichte erzählt. Ein Barbesitzer will seine Bar etwas voller bekommen und hat eine Idee....damit beginnt eine musikalische Zeitreise durch „Funky Town“ und mit den „Ghostbusters“ wird Micheal Jackson gejagt. Einmalig gut, amüsant und super gemacht. Die Sounds sind für mich als Kind der 80er eine echte Freude und ich hab mich wirklich amüsiert, als ich mir diesen kleinen „Film“ in Demoform angeschaut habe. Die Demo ist aufwändig und gut gemacht. Richtig gute Ideen, zwar ohne sensationelle Effekte, aber mit guter Grafik und natürlich gutem Sound. Etwas Punktabzug dafür das einige Grafiken geklaut sind, zwar musste das wohl so sein um eben die Zeitreise zu begehen, aber hier hätte ich mir gewünscht das ganze noch etwas grafisch anzuheben. (Anm. Mirko: Ich finde das Geklaute gerade gut, da hier mithilfe des alten Ghostbusters-Games eine neue Story erzählt wird.) Auf jeden Fall müsst ihr euch diese Demo ansehen! 90 Punkte.

Precalculated (Skrju)

Demos von Skrju hatten wir schon immer auch auf der Scene+ vorgestellt. Sie sind in der Regel etwas melancholisch und bestehen im wesentlichen aus Bildern. So auch diesmal. Die

Bilder sind von guter Qualität, als kleiner Effekt werden die Bilder immer wieder verzerrt. Kleine Animationen in den Bildern sorgen für etwas Bewegung. Der Sound ist ruhig und etwas verträumt. Man kann natürlich sagen, dass die Demo nichts Neues in sich birgt, oder dass Skrju auch mal etwas Neues umsetzen sollte. Oder man sieht das dies eben der Stil eines Künstlers ist, wie Skrju einer ist. Er wird den Stil nicht ändern oder uns verblüffen. Er will uns unterhalten und mit seinen Texten zum Nachdenken anregen. Das tut er. Aus rein technischer Sicht gibt es Abzüge, denn die Demo ist mittlerweile von der Art her einfach veraltet. Trotzdem bewerte ich es auch als positiv, dass ein Künstler seiner Linie treu bleibt, so wie ein Maler oder Musiker der einfach seinen Stil hat. Derart unentschieden gebe ich 50 Punkte, einmal anschauen reicht es.

Kpacku Deluxe (Kpacku)



Diese Demo spielt sehr mit Farben und Auflösung. Nachdem Multicolour sowieso gerade ein Thema auf dem Spectrum ist, reizt diese Demo den Spectrum was die Farbauflösung angeht so ziemlich aus. Dabei sind auch wirklich tolle Effekte entstanden, die Quader die in Multicolour und 3D über den Bildschirm rauschen, haben mich sehr beeindruckt. Nachteil ist aber auch, das das ganze ziemlich flackert. Vielleicht wird sich das flackern auch eines Tages noch beseitigen lassen, derweil haben wir hier eine gute Demo die zurecht die Chaos Construction 2015 gewonnen hat. Auch die verschiedenen Sounds wissen zu gefallen, 85 Punkte für eine wirklich gute Umsetzung zum Thema Multicolour.

EIHWAZ (hedj & schafft)

Zwei zumindest für mich neue Namen in der Democoderliste und eine gute Demo, die auf der Chaos Construction immerhin den 3. Platz belegte. Die Demo besteht hautsächlich aus 3D Figuren, die animiert wurden. Das Ganze wirkt etwas wie vom PC oder anderen Computern umgesetzt, ohne direkt am Speccy nachbearbeitet worden zu sein. Auch sind Raytracing – Animationen ja schon lange nichts Neues. Der Sound reiht sich hier leider auch ein, nichts Neues, nichts Besonderes. Sollte dies das erste Werk einer neuen Codergruppe sein, so ist es ein tolles Debüt. Leider kann ich das nicht sagen, da die russische Demo-Szene sehr in sich geschlossen ist und Coder auch mal ihre Namen wechseln. Neutral gesehen, ist die Demo veraltet und bietet nur wenig, was einen unvoreingenommenen Betrachter beeindrucken würde. Daher leider nur 50 Punkte.

Big things lite (Speccy.pl)

Wieder haben die Jungs von Speccy.pl zugeschlagen, diesmal wurde mit der Riverwash eine große polnische Demoparty infiltriert und eine Spectrum-Demo präsentiert. Die Demo ist sehr farbenfroh, der Sound und Musik sind gut aufeinander abgestimmt. Viele Effekte hat man schon öfter gesehen, aber einige sind auch (zumindest in Multicolour) neu. Leider ist die Demo insgesamt etwas kurz, hat aber seinen Zweck auf der Riverwash sicher erfüllt. Wegen der Kürze hier nur 65 Punkte, auf jeden Fall sehenswert.

SCENE 73

Gleichzeitig mit dieser Ausgabe der SUC-Session erscheint auch die SCENE+ Diskette. Wie immer leider nicht zeitgleich; die Erstellung von MB02 Version ist immer die erste, dann erfolgen aber die zeitaufwändigen Konvertierungen auf +D und Opus, zuletzt auch auf Kassette.

Auch diesmal haben wir wieder eine tolle Sammlung aus Demos, Intros und Spielen. Für MB02-User gibt es diesmal als besonderes Utility auch noch die neueste Version des MB-Commanders.

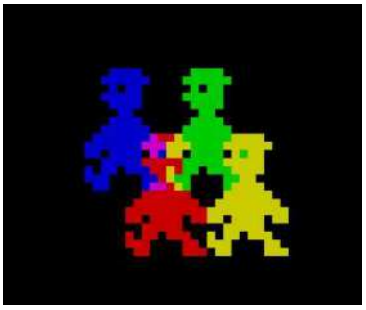
Durch den größeren Speicherplatz auf der MB02 Diskette ist es auch möglich, mehr Programme auf diese Version zu packen, was wir auch getan haben. So enthält diese Version neben dem MB-Commander noch eine Demo, eine große Musiksammlung und zwei Spiele mehr als die +D/Opus Version. Alle User erhalten aber auch immer die TAP-Version per e-mail, die alle Programme enthält und so zumindest auf dem Emulator abgespielt werden kann.

Hier ein Gesamtüberblick über die Programme:

1 Intro	LT3D
2 Demo	White Stars
3 Demo	Harder Better Manic Miner
4 Demo	Unshored
5 Intro	Big Things Lite
6 Demo	Rain
7 Sounds	MMCM The Blossoming Years (MB/tap)
8 Intro	Dynx
9 Intro	Self Printing Greets
10 Demo	You should know Basics (MB/tap)
11 Utility	MBCommander (MB)
12 Spiel	Diurak
13 Spiel	Cousin Horace (MB)
14 Spiel	Ice Slider
15 Spiel	Lirus
16 Spiel	Leonardos Lost Invention (MB)
17 Spiel	Sir Abadol
18 Spiel	Monty's Last Chance
19 Spiel	Mystery
20 Spiel	Popeye
21 Spiel	Sir Froggy

Wir wünschen euch viel Spaß mit der neuen SCENE+

Mirko und Thomas



CLASSIC COMPUTING 2016
- 10jähriges Jubiläum in Nordhorn

Bereits 2 Jahre vorher wurde ich über dieses bevorstehende Event informiert und entsprechend hohe Erwartungen hatte ich. Jahrelange Planung muss sich ja irgendwie zeigen. Die Halle war sehr gross, so ziemlich die größte Veranstaltung dieser Art die ich gesehen habe. Insofern hat der Veranstalter seine Hausaufgaben gemacht und eine große Menge Händler und ausstellungsfreudige User dazu gebracht, einen Stand zu stellen. Der kommerzielle Teil war sehr Amiga-lastig, was natürlich auch aufgrund der Retro-Szene in Deutschland und auch der angrenzenden Niederlande verständlich war. Natürlich hatte auch ich mich darauf eingerichtet und allerhand Commodore-Angebote dabei, nicht nur Spectrum. Erfreulich war auch das sich einige ZX81 Freunde gegenüber unseres Standes eingefunden hatten.

Was mich etwas enttäuschte, war der geringe Zuspruch an Besuchern. Durch die knapp 100 Aussteller war zwar reger Betrieb, reine Besucher die das Event also ohne eigenen Stand besuchten, waren aber Mangelware. Im Ort gab es eigentlich keine Werbung oder Hinweisschilder, aber allgemein schien das Event ausserhalb der Kreise des Classic-Computing-Clubs wohl nicht sehr bekannt zu sein. Es ist natürlich nicht einfach so etwas bekannt zu machen und dies soll kein Vorwurf an die Organisatoren sein, nur war meine Erwartung einfach höher. Ungünstiger für alle Angereisten war das es tagsüber keine Getränke und keinerlei Essen gab. Hier gab es wohl Probleme mit dem Wirt, sowas sollte vorher geklärt sein.

So konnte ich neue Kontakte knüpfen in der Retro-Szene und mich mit anderen Händlern und Ausstellern austauschen, aber wie gesagt gab es kaum interessierte Besucher. Das bin ich z.B. von der Münchener VCFE anders gewohnt, wobei es sich hier vielleicht zeigt, wie vorteilhaft es ist, wenn ein Event jedes Jahr zur gleichen Zeit am gleichen Ort stattfindet.

Die Classic Computing wird dieses Jahr wieder in Berlin stattfinden und vielleicht dort mehr Zuspruch haben als im etwas abgelegenen Nordhorn, wobei ich denke es ist alles eine Sache der Werbung. Die Veranstalter sollten sich vielleicht überlegen, ob es mehr Sinn macht, zumindest einen festen Rhythmus einzuplanen, ein Jahr Berlin, das nächste Jahr Nordhorn. Oder

das ganze nach Stuttgart zu verlegen, denn wie ich nach und nach herausfand, waren gut die Hälfte der Aussteller aus dem Süden der Republik.
Thomas

SUC/SINTECH Stand

VERANSTALTUNGEN

22. - 26.08.2017 Gamescom
Europas größte Messe für Video- und Computerspiele bietet auch einen Bereich für Retro-Computer. In den letzten Jahren hat Norbert Opitz dort immer mit einem Stand die Spectrum-Fahne hochgehalten.
Unter der Woche 10.00 bis 20.00 Uhr, am Wochenende 9.00 - 20.00 Uhr, Kölnmesse, Messeplatz 1, 50679 Köln

02. - 03.09.2017 Spectrumania
Immer noch die Nr. 1 in Deutschland, das größte Spectrum-Treffen hierzulande und das einzige regelmässige wohl weltweit. Die Reise nach Wittenberg lohnt immer.
Die Öffnungszeiten sind: Sa. von 8.30 bis 19.00 Uhr und So. 9.00 bis ca. 16.00 Uhr.
Unser Tagungsort ist wieder die Volkshochschule (VHS) in der Falkstr. 83 in 06886 Lutherstadt Wittenberg
Info:
http://forum.tlienhard.com/phpBB3/viewtopic.php?f=6&t=2147

16. - 17.09.2017 Retro Computer Festival
Das Centre of Computing History öffnet seine Tore für jedermann, der seine eigene Sammlung Retro-Computer vorstellen will. Neben vielen unüblichen Raritäten wird auf jeden Fall auch der Spectrum ausgestellt.
Ort: Centre of Computing history, Rene Court, Coldhams Road, CB1 3EW Cambridge
http://www.computinghistory.org.uk/det/43210/Retro-Computer-Festival-2017/

18.10.2017 Spectrum35
Veranstaltung mit vielen Stargästen zum 35. Geburtstag des Spectrum.
Ort: Centre of Computing history, Rene Court, Coldhams Road, CB1 3EW Cambridge
https://www.facebook.com/groups/1671691609803269/

07. - 08.10.2017 Classic Computing
Die Classic Computing unterstützt alle Systeme, ist aber sehr Commodore/Amiga lastig.
Deutsches Technikmuseum Berlin, Trebbiner Str. 9, 10963 Berlin
http://www.classic-computing.de/veranstaltungen/cc2017/

2017 ist das Jahr in dem wir das 35jährige Jubiläum zum Erscheinen des Spectrums feiern

Im Jahr 2012 gab es eine große Feier zum 30. Geburtstag des Spectrums und es war ein großer Erfolg. Darum machen wir es nochmal und zwar größer und besser. Wie das letzte Event, findet es auch diesmal in der Geburtsstadt des Spectrums statt: Cambridge in der Nähe von London.

SPECTRUM35

– Die Show zum Erinnern –
Samstag, 28. Oktober 2017

Diesmal findet die Veranstaltung in den Räumen des "Centre of Computing History". Wieder werden wir interessante Redner, Ausstellungen und die ZX Fair Verkaufsmesse für Händler haben.
Um die Veranstaltungen im Vergleich zu verbessern, werden wir mehr Rahmenprogramm anbieten, das heisst es wird mehr Vorträge oder Workshops geben. Die Oliver Twins (Codemasters) haben bereits zugesagt und in Kürze werden wir weitere Stargäste bekanntgeben.
Zu diesem frühen Zeitpunkt können wir noch nicht viel mehr sagen. Die Kosten halten wir gering, das Museum verlangt 8 Pfund Eintritt, weitere Kosten werden nicht entstehen. Wir werden einen Raum für die Ausstellung und Workshops haben, einen anderen für die Händler. Es wird Wettbewerbe und Preisverleihungen geben.
Die Veranstaltung öffnet am Samstag, den 28. Oktober 2017 um 10.00 Uhr morgens. Das Ende der Veranstaltung ist noch nicht bekannt.
Die Adresse: Centre of Computing history, Rene Court, Coldhams Road, CB1 3EW Cambridge
Wer Interesse hat, nimmt bitte umgehend mit dem Club Verbindung auf, es gibt nur 150 Tickets und es wird damit gerechnet, dass diese bald ausverkauft sind.
Am Einfachsten ist es, einfach über Facebook den aktuellen Stand zu abzufragen:
https://www.facebook.com/groups/1671691609803269/
Wir freuen uns jedenfalls auf eine tolle Veranstaltung!

Die Organisatoren
Lee und Thomas

TIPPS & TRICKS

Eure Spielelösungen sind gefragt in dieser Rubrik. Unser zuverlässiges Team Hubert und Harald präsentieren euch in dieser Ausgabe wieder zwei Adventure-Lösungen:

Hallo liebe Adventurefreunde,
in unserem heutigen Beitrag widmen wir uns wieder, wie könnte es anders sein, einer Adventurelösung. Diesesmal haben wir uns das Programm "Dungeon Adventure" herausgesucht. Es stammt aus dem Hause Level 9, was an sich schon ein Hinweis auf ein umfangereiches und anspruchsvolles Game ist. Es wurde später im Rahmen der Jewels of Darkness Trilogie als Teil drei veröffentlicht.
Nur der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß wir die Grafikversion des Adventures für unsere Lösung zugrunde gelegt haben.

Worum geht es nun für den Spieler bei diesem Adventure?

Der Spieler verkörpert einen Abenteurer, der die Aufgabe hat, das zentrale Höhlensystem unbeschadet zu verlassen. Davor hat der Programmierer aber nicht nur sehr umfangreiche und gehaltvolle Locationsbeschreibungen gesetzt, sondern auch ein Labyrinth von nahezu enendlichen Räumen. Allein bei unserer Lösung, bei der wir nun wirklich nicht alle möglichen Locations besucht haben, kamen wir auf die im Plan abgedruckten 168 Locations. Ihr seht also, es gibt viel zu tun. Um das zentrale Höhlensystem aber verlassen zu können braucht man exakt neun bestimmte Gegenstände. Diese werden wir im Laufe unserer Lösung ausfindig machen und dann zu unserer Flucht zurück zur Zivilisation einsetzen. Alles weitere könnt ihr der unten abgedruckten Lösung entnehmen.

Und nun noch ein paar allgemeine Hiweise zum Programm selbst. Bevor man sich mit dem Adventure näher beschäftigt ist es von größter Wichtigkeit, das Teleportsystem, dem wir im Verlauf der Lösung immer wieder begegnen werden, zu verstehen. Wenn wir es benutzen, sparen wir uns eine Menge an unnötigen Wegen, was ja auch nicht zu verachten ist. Im Programm gibt es eine bestimmte Anzahl von farbigen ringartigen Gegenständen und gleich viele Postamente über denen ein Licht in der zugehörigen Farbe leuchtet. Diese befinden sich an strategisch interessanten Orten. Die Farben richten sich dabei nach den Spektralfarben. Wenn man eine solchen farbigen Gegenstand gefunden hat und trägt, und man gelangt zu einem solchen Podest geht man UP und man wird zu dem Podest mit der zugehörigen Farbe teleportiert. Da heißt es ein wenig herumprobieren, bis man verstanden hat, wo es lang geht. Aber wie gesagt, das Ganze kann auch recht hilfereich sein, wenn es mal schnell gehen muss. Vorsicht ist jedoch geboten, wen wir uns zum blauen Postament teleportieren lassen. Um dort sicher anzukommen und am Leben zu bleiben ist es ratsam die richtigen Dinge dabei zu haben - aber dazu mehr im Verlauf der nachfolgenden Lösung. Wir haben im Verlauf unserer Lösung diesen Teleport immer ausgenützt. Zusätzlich müssen wir euch noch auf ein paar zufallsbedingte Aktionen aufmerksam machen. Der mystische Vogel wird uns zu seinem Nest bringen, egal wo wir uns gerade befinden. Falls dies nicht dort passiert, wo es in der Lösung angegeben ist, geht man am Besten in Richtung seines Nestes bis es passiert und macht dann wie angegeben weiter. Ausserdem gibt es ein paar sehr unpraktisch fallenden Steinblöcke (falling boulders). Die fallen immer dann über die Treppe, wenn wir nur noch zwei Schritte bis zu einem sicheren Platz haben. Wenn im Text also die Meldung erscheint, daß wir das Geräusch von fallend Steinen über uns hören, dann sollten wir sofort zum nächsten "gully" laufen und dort “wait” eingeben. Wir bleiben so lange, bis sie uns passiert haben. Jetzt ist es sicher, sich nach oben zu bewegen. Noch ein Letztes. Während des Tages haben wir nur eine begrenzte Anzahl von Moves. Also sollten wir nicht wild herumlaufen, denn wir müssen eine Lichtquelle gefunden haben, bevor die Sonne untergeht. Wenn ihr unserer Lösung folgt, sollte das aber eigentlich kein Problem für euch darstellen.

Jetzt wollen wir aber endlich zum Programm selbst kommen und uns der Lösung widmen. Zuvor aber wieder, wie gewohnt, die Locations und Gegenstände, die wir auf unserer Reise aufsuchen bzw. vorfinden werden.

001) On a wide stone bridge.
002) On a mud bank / huge packing case
003) In the box
004) On the ceiling of a fine room / chandelier
005) On the carpeted floor of a comfortable homely room
006) In a large store room / button
007) In a gloomy cavern between a row of stalagmites
008) In a smooth north-south passage
009) At a junction in the round north-south passage
010) In a north-south passage / miner's helmet, jewelled crucifix
011) On an east-west road south of the river
012) On an east-west road south of the river and north of a treeless hill
013) On the edge of a impassable field of poppies / poppy seed pod
014) On an east-west road beside the river / girl on island
015) On stepping stones leading north to an island / girl on island
016) On an island south of an angry willow tree with six robbery branches / silver mirror
017) On an east-west forest road A
018) On an east-west forest road B
019) In a clump of bushes on the edge of the forest / assortment of coins, magic wand, dice
020) At the edge of the forest below an enormous tree / evil giant
021) On a sturdy branch over the clearing / evil giant, ripe berry
022) In a forest clearing / belt, dice
023) Under the killer-willow tree / axe, carving
024) On the side of a steep hill
025) In a circle of distorted monoliths
026) On a grassy plain
027) Below a huge untidy nest / yellow bird

028) In a huge nest / large egg
029) In a cylindrical room with eight exits / red pedestal
030) At the east end of a long room with dozens of pillars / corpse, short bow, orange collar
031) At a junction in a steeply sloping u-shaped passage / slab of rock
032) In a tall cavern with openings all around
033) In a damp hemispherical cavern with an opening to the east / boulder
034) In a rock room with an exit to the west / great sword
035) In a dead end, matt black room / little octopus figurine
036) In a second dead-end black room / staff of polished bone, yellow collar
037) At the blocked west end of the pillar room / metal cube
038) In an empty stable
039) At the stable ends at a haystack / jewelled needle, huge packing case
040) On a flight of crambling steps
041) In a steep earthy passage
042) In a lower chamber / skeleton guarding a bearded dwarf
043) In a wide smelly passage opening to the outside / antique chair, green collar
044) In the upper chamber / enormous dragon, golden bed, set of dragon teeth
045) At a tight junction above a narrow pit / vampire
046) In a winding sticky east-west passage to the outside / veneered cross
047) In a stone left ear
048) On the left cheek of the great stone face
049) On an enormous stone nose
050) On a smooth rock dome below a narrow path / enormous goat, ornate horn
051) In a sheltered gully
052) On the winding stairs A
053) On the winding stairs B
054) In a protected gully
055) In a north-south passage through glistering rock / lump of ore
056) Below the straight stairs
057) Half way up the straight stairs
058) At the top of the straight stairs
059) Outside the gate house
060) Beside a violet pedestal under the gate house
061) On a pedestal of violet light
062) On a pedestal of yellow light
063) Beside a yellow pedestal at the end of a long east-west corridor
064) Furth along the corridor corridor
065) At a junction where the corridor ends
066) In a neat panelled room with a cupboard to the south
067) In a cupboard / hollow stick, blue collar, jar of cold cream
068) In a tall cavern with openings all around
069) In a musty north-south corridor
070) On the floor of a cavern / liquid slime
071) Clinging to a rock face
072) Amongst psychedelic mushrooms on a wide ledge halfway up the south side of a tall cavern
073) Clingign to crumbling steps up the rock wall
074) At the end of an aqueduct leading north
075) In a dry north-south fissure
076) On a narrow north-south bridge
077) In a corridor bending south and east
078) In a long skin-lined room with a central mithril throne
079) In a sloping passage
080) On a ramp down the black tower
081) South of a dry marsh
082) On a mound of rubble
083) On a powdery peat beside a chasm
084) On a stony mound
085) Beside a muddy puddle / wisp
086) In the roc's nest / large rock crystal, silken rope, huge caterpillar
087) North of the dry marsh / mechanical mask
088) On a dry, powdery peat
089) On a pedestal of red light
090) In a filthy dead-end cell A / sliver of ranoid fried potatoes
091) In a filthy dead-end cell B / cracked pot
092) In a narrow east-west corridor
093) At a junction between north-south and east-west passages
094) In a giant rat's nest / star pendant
095) In a looted toolroom / hammer, bag of nails
096) In an oppressive chimney
097) Outside a hot alcove
098) In a hot alcove / sun medallion
099) On a magnificent golden pathway running north-south through the air / troll
100) On a narrow ledge between the splendid golden pathway and a narrow tunnel
101) In a narrow north-south passage through the rock
102) On a wide ledge outside a tunnel mouth
103) On a sturdy bridge across a cavern
104) On a wide ledge between a sturdy bridge and a fissure in the rock
105) In the troll's squalid cavern / sun medallion, some rare spices, red collar
106) South of an enourmous cavern floor beside some small grey mushrooms
107) In a giant ant's nest
108) North of the cavern below a huge mushroom
109) In a small fissure that narrows as it winds north
110) Crawling through small cracks leading west and south
111) In the strong room / securily-fastened treasure chest
112) On a pedestal of blue light
113) Below a blue pedestal / several wights
114) In the middle of the south wall of the wight house / several wights
115) In the crypt beside a rotting coffin / costly trident
116) In the north of the wight house / several wights
117) Just beside the doorway of the wight house at the north-west corner of a large gloomy room / several wights
118) Sitting on an ornate throne / nine numbered buttons
119) In the pit with wide cracks in the east wall / silver collar, evil

green gem
120) At the bottom of a deep chasm where narrow cracks lead west and down
121) Below the throne in an odd little room / pair of lapis lazuli, small onyx, violet collar, mithril collar
122) On a pedestal of silvery light
123) On a paved north-south tunnel with a silver pedestal
124) In the salt cellar surrounded by pillars of salt / small salt pig
125) On a massive spiral ramp which twists down into dark waters and up into the gloom above
126) Standing in shallow water at the foot of the ramp / ladder, pearl
127) On the ramp A
128) On the ramp outside a doorway
129) In an empty room A
130) In an empty room B
131) In a treasure vault / topaz
132) On the ramp beside a doorway and sign
133) On the ramp outside an ornate doorway
134) Beside an abstract sculpture of hoops and loops
135) In an ornate dead-end room / rhinestone
136) On the ramp B / ladder
137) On the ramp C
138) In the skinner box / buttons 1 - 9, discreet notice
139) In the reward room with five numbered buttons
140) On the ramp outside an opening to a pale room
141) On the ramp outside a square doorway
142) In the box room / ornate box, opal
143) On the ramp outside a rubbery doorway
144) In a short east-west corridor
145) In a room surfaced with black glass / emerald
146) On the ramp outside a narrow doorway from which drifts a sharp acrid smell
147) On the ramp - a hand points into a narrow opening
148) Outside a long scratched room
149) On a wobbly section of ramp A
150) On a ramp outside a round opening
151) On the brink of a deep dark pit
152) On a wobbly section of ramp B
153) On the ramp outside a dark doorway
154) In a dead-end dark room with a black pedestal / wooden wedge, black sphere
155) On the ramp beside a doorway with holes up one edge
156) On the ramp outside a red-gold room
157) On a wide spiral ramp which descends clockwise round an immense pit
158) In a dead-end dark room / diamond, shield
159) A corpse hangs by one foot / leather gauntlet, leather blindfold
160) In a circular red-gold room / gold rings
161) In the east crusher room
162) In the west crusher room outside a treasure chamber
163) In the treasure chamber / agate
164) In a small soft room between five fleshy pillars / ruby
165) In a dusty room / elephant brooch
166) In the condemned cell / hooded executioner, amethyst
167) In the guard room / black hood
168) In the exit chamber

Soviel zu den Locations des beiliegend abdedruckten Planes und den darin gefundenen Gegenständen (manche nützlich andere wieder weniger). Jetzt steigen wir aber gleich ins Geschehen ein und starten.....On a wide stone bridge. Von hier ab geht es jetzt so weiter.....

IN - IN - TAKE CHANDELIER - (der komplette Raum invertiert) - E - PRESS BUTTON - (eine Kopie unseres Körpers wird nun erstellt) - OUT - UP - N - N - N - N - TAKE ALL - (Der Helm stellt uns eine dauerhafte Lichtquelle zur Verfügung - wird aber erst später benötigt) - S - S - S - S - S - W - W - TAKE SEED - (Vorsicht - die Samen sind explosiv!l) - E - E - E - N - WAVE SEED - (wir verursachen einige laute Explosionen - diese machen uns zeitweise taub) - N - (die Sirene verschwindet) - TAKE MIRROR - (der Baum im Norden ist eine absolut tödliche Trauerweide mit sechs Armen, deshalb ist es notwendig vorher sechs Gegenstände in diese Richtung zu werfen um sie ungefährlich zu machen) - THROW SEED - THROW CRUCIFIX - THROW HELMET - (wird alles vom Baum ergriffen und fortgeschafft) - S - S - E - E - (ein Schlafzauber trifft uns, aber der Spiegel reflektiert ihn) - S - (wir verscheuchen einen maskierten Burschen, der hier herumlungert) - TAKE ALL - (wir bemerken, daß die Würfel “geladen” sind und das wird sich später noch als sehr nützlich erweisen) - N - W - N - UP - (diese Beeren hier sind wirklich dazu geeignet, um sie auf die Riesen zu werfen, aber da wir nichts mehr tragen können, werfen wir die Würfel - der Effekt ist der gleiche!l) - DROP DICE - (schon rennen die Riesen weg) - DOWN - N - TAKE BELT - WEAR BELT - (jetzt können wir mehr tragen) - TAKE DICE - S - S - W - N - N - THROW DICE - THROW COINS - THROW MIRROR - (alle Arme der Trauerweide sind nun voll und damit ist sie für uns ungefährlich) - N - TAKE AXE - CUT TREE - (wir werden von Dryad gebeten den Baum in Ruhe zu lassen) - YES - (wir erhalten eine Schnitzerei und sie veranlaßt den Baum, alle Gegenstände fallen zu lassen) - TAKE ALL - WEAR HELMET - S - S - (wir bemerken, daß der Sonnenuntergang unmittelbar bevor steht) - S - W - W - W -S - W - WAIT - (der Anführer möchte ein Spielchen mit uns machen) - YES - (mit unseren speziellen Würfeln gewinnen wir natürlich) - E - E - E - WAVE SEED - (durch die Explosionen verschwindet der aufgeblasenen gelbe Vogel) - UP - TAKE EGG - DOWN - N - W - N - DOWN - DROP SEED - TAKE CASE - TAKE DRIFTWOOD - UP - (die Sonne geht jetzt unter aber in Kürze erhalten wir eine zeitweise Lichtquelle) - N - N - N - LIGHT DRIFTWOOD - (das Schatzversteck im Osten ist eine Falle) - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP CARVING - DROP COINS - DROP EGG - DROP MIRROR - DROP AXE - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - N - N - W - SEARCH CORPSE - WEAR ORANGE - TAKE ALL - E - SE - NE - THROW CORPSE - SW - PUSH STONE - PUSH STONE - PUSH STONE - (die Barriere bewegt sich) - E - PRESS BOULDER - (das Moos fällt von den Wänden) - E - TAKE SWORD - W - NW - NW - TAKE FIGURINE - SE - NE - (Der Krake ermöglicht uns etwas zu sehen) - TAKE STAFF - SW - W - W - TAKE CUBE - (der Würfel ist magnetisch)

- E - E - E - E - SEARCH HAYSTACK - (wir finden eine juwelenbesetzte Nadel) - DROP CASE - TAKE NEEDLE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP NEEDLE - DROP CUBE - DROP DICE - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - W - W - SW - UP - UP - WAVE STAFF - (Die Skelette verschwinden und der Zwerg bietet uns an, im Gegenzug eine reiche Erzader für uns zu finden) - WAVE WAND - (dies bringt den Kieselwerfer im Südosten dazu sich zu verkrümeln) - SE - (der Zwerg folgt uns von nun an) - WEAR GREEN - TAKE CHAIR - NW - UP - KILL DRAGON - TAKE ALL - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP BED - DROP TEETH - DROP CHAIR - DROP STAFF - DROP WAND - DROP FIGURINE - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - DOWN - N - (Der Vampir geht vor unserem Kreuz in Deckung) - W - TAKE CROSS - E - THROW CROSS - (der Vampir ist tot) - TAKE CROSS - E - OUT - W - W - UP - UP - (Wenn wir von jetzt an hören, daß von oben Geröllbrocken kommen, verstecken wir uns in der nächstmöglichen Vertiefung und warten, bis die Steine sicher an unserer Deckung vorbei sind. Wir sind jetzt sicher und hören die Geräusche der Geröllbrocken von unten) - UP - UP - UP - (der Zwerg findet einen versteckten Eingang im Felsen) - IN - TAKE ORE - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP ORE - DROP CROSS - DROP CRUCIFIX - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - S - (wenn wir wieder die Geräusche von Geröll über uns hören, machen wir es wieder so wie vorher) - UP - UP - UP - UP - N - (da will jemand ein Passwort wissen) - PASSWORD (das war aber einfach) - N - UP - SAY YELLOW - (wir teleportieren zum gelben Sockel) - DOWN - W - W - W - S - TAKE STICK - N - E - E - E - E - N - N - UP - UP - UP - UP - S - S - S - (die alte Leier mit dem Geröll - für uns jetzt kein Problem mehr) - UP - UP - UP - UP - N - N - (kann gut sein, daß wir an dieser Stelle zum Lenslock Test aufgerufen werden - viel Erfolg!!) - BLOW STICK - (der pfeifende Ton öffnet die Tür) - N - E - S - DOWN - DOWN - N - N - N - E - TAKE WISP - (von jetzt an haben wir eine permanente Lichquelle!!) - W - (der Vogel sollte uns jetzt in sein Nest befördern) - TAKE CATERPILLAR - SQUEEZE CATERPILLAR - (ein Seidenband erscheint!) - DROP CATERPILLAR - TAKE ROPE - TAKE CRYSTAL - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP STICK - DROP CRYSTAL - DROP DRIFTWOOD - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - TIE ROPE TO NEST - DOWN - LOOK - (wir bekommen eine zerschlagene silberne Maske) - TAKE MASK - S - S - S - W - S - UP - UP - N - W - S - S - UP - SAY RED - (wir teleportieren zum roten Sockel) - DOWN - SE - NE - W - W - S - TAKE SLIVER - N - W - W - S - TAKE BLUE - WEAR BLUE - (der blaue Sockel ist mitten im Haus des Wichtes, deshalb benötigen wir das Kreuz und das Kruzifix!) - TAKE CREAM - N - E - E - E - S - TAKE POT - (bloß nicht mehr irgendwo ablegen!) - N - E - E - E - (die Ratte flieht vor der Kartoffelspalte - schon mal was von Ratten und Chips gehört?) - N - TAKE PENDANT - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP MASK - DROP SLIVER - DROP PENDANT - TAKE CROSS - TAKE CRUCIFIX - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - S - W - W - SE - TAKE ALL - NW - WEAR CREAM - (wir schmieren uns überall damit ein, denn sie schützt uns vor Hitze) - UP - UP - IN - TAKE MEDALLION - OUT - DOWN - DOWN - N - N - FILL POT - (mit dem vorhandenen Schleim) - UP - UP - EAT MUSHROOMS - (sie sind eine Droge und die Illusion eines goldenen Weges ersetzt die verrottete Brücke) - N - (der Troll möchte bezahlt werden) - GIVE MEDALLION - N - N - N - N - N - (wir stoßen gegen einige unsichtbare Pilze) - EAT MUSHROOMS - (jetzt sind wir unsichtbar) - S - S - S - W - TAKE SPICES - TAKE MEDALLION - E - N - DOWN - (und jetzt sind wir wieder sichtbar) - EAT MUSHROOMS - (wir schrumpfen und all unsere weltlichen Güten fallen zu Boden. Wir bemerken, wie der zerbrochene Pot klugerweise in einer Ecke verschwindet!) - N - N - (die Ameisen ignorieren uns) - EAT MUSHROOMS - EAT MUSHROOMS - (wir sind jetzt ein Riese und auf dem Rückweg zertreten wir die Ameisenl) - S - S - (jetzt schrumpfen wir ganz langsam wieder zu unserer normalen Größe und vollführen dabei eine kleine Aufgabe) - EAT MUSHROOMS - UP - N - N - N - N - W - OPEN DOOR - (momentan vergessen wir die Kiste - wir müssen später noch einmal von der anderen Seite der Türe zurückkommen) - E - S - S - S - S - DOWN - N - N - EAT MUSHROOM - (wir wollen ja wieder wachsen) - S - S - TAKE BELT - WEAR BELT - WEAR HELMET - WEAR BLUE - TAKE ALL - (In der Original Textversion muß man zuerst den Gürtel aufnehmen und dann jeden Gegenstand einzeln) - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP MEDALLION - DROP SPICES - DROP BOW - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - UP - S - S - S - S - DOWN - DOWN - S - S - W - UP - SAY BLUE - (wir teleportieren zum blauen Sockel) - DOWN - S - S - SHUT COFFIN - (wird mittels Hammer und Nägel gesichert. Damit schützen wir uns vor Angriffen der Zombies!) - TAKE TRIDENT - N - N - N - W - N - UP - DROP POT - (er wird zerbrechen und der vorher darin gesammelte Schleim läuft heraus) - TAKE HORN - (für die Ziege!!) - UP - (jetzt kommt dann gleich wieder die Stelle mit dem Geröll - alles schon bestens bekannt) - UP - UP - UP - UP - UP - UP - UP - N - N - N - E - UP PUSH BUTTON 9 - LOOK - (wir sind jetzt in der Grube) - WEAR SILVER - TAKE GEM - (der Dämon darin versucht unseren Geist zu attakieren!!) - HIT GEM - (dazu ist der Hammer gut) - E - E - N - S - S - W - S - UP - UP - N - UP - PUSH BUTTON 4 - (der Thron fährt durch eine Falltür und wir befinden uns in einem seltsamen kleine Raum) - DOWN - WEAR MITHRIL - DROP HAMMER - TAKE LAPIS - TAKE ONYX - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP LAPIS - DROP ONYX - DROP CRUCIFIX - DROP TRIDENT - DROP CROSS - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - UP - SAY SILVER - (wir teleportieren zum silbernen Sockel) - DOWN - E - (durch die gepanzerte Tür aus der wir schon früher die Bolzen entfernt hatten) - TAKE CHEST - W - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP CHEST - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - N - TAKE PIG - E - DOWN - DROP PIG - (es löst sich aufl) - LOOK - TAKE PEARL - UP - UP - UP - E - UP - E - TAKE TOPAZ - W - W - UP - UP - E - TURN SCULPTURE - (da tut sich eine Öffnung im Osten auf) - E - TAKE RHINESTONE - W - W - DOWN - DOWN - DOWN - DOWN - DOWN - N - DOWN - IN - PRESS BUTTON 9 - PRESS BUTTON 4 - INVENTORY - (da ist ein Saphir) - UP - UP - UP - UP - IN -

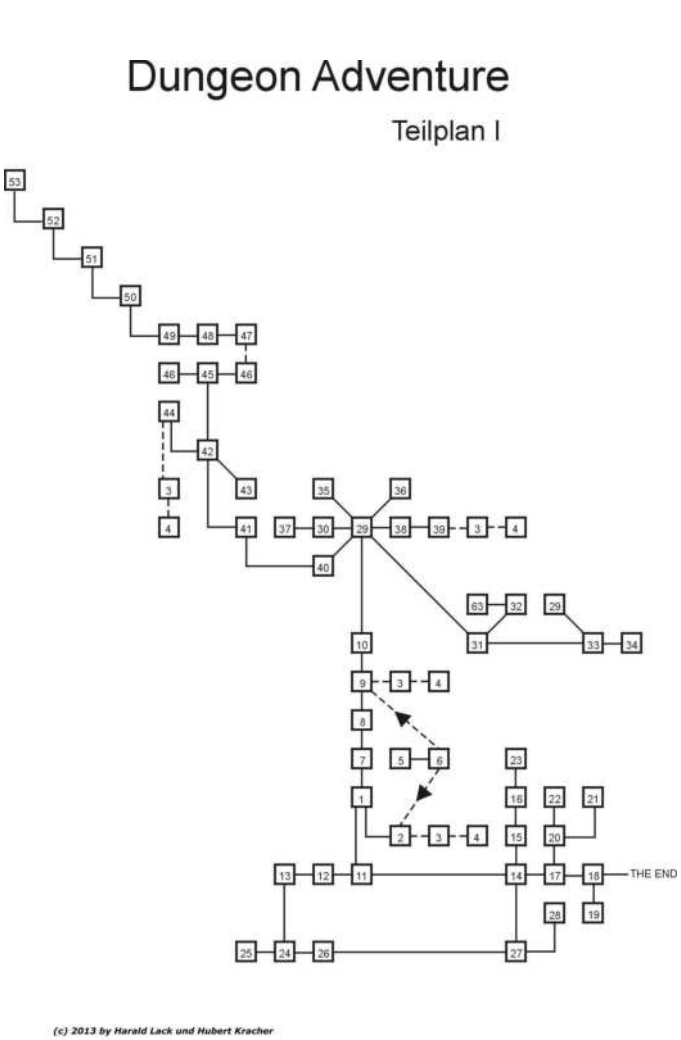
TAKE BOX - OUT - DOWN - DOWN - DOWN - S - DROP BOX - (wir ertränken die Schlange, die sich darin befindet) - OPEN BOX - TAKE OPAL - N - UP - UP - UP - UP - IN - E - TAKE EMERALD - W - OUT - UP - UP - UP - UP - UP - IN (der Felsbrocken kann uns nichts anhabenl) - OUT - UP - UP - IN - (eine schwarze Sphäre folgt uns von nun an) - OUT - UP - UP - UP - CLOSE EYES - (damit wir nicht sehen, was wir sonst sehen würden) - N - (die schwarze Sphäre kolidiert mit der anderen und sie vernichten sich gegenseitig!) - OPEN EYES - TAKE DIAMOND - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP TOPAZ - DROP DIAMOND - DROP OPAL - DROP RHINESTONE - DROP EMERALD - DROP PEARL - DROP SAPPHIRE - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - TAKE SHIELD - S - CLOSE EYES - DOWN - OPEN EYES - DOWN - IN - (das Schild schützt uns vor den Spitzen) - SEARCH CORPSE - TAKE BLINDFOLD - TAKE GAUNTLET - OUT - UP - IN - WEAR GAUNTLET - (das schützt unsere Hand vor dem Ring) - TAKE RING - OUT - DOWN - DOWN - IN- TAKE WEDGE - OUT - DOWN - DOWN - IN - (der Geröllbrocken kann uns auch diesmal nichts anhabenl) - OUT - DOWN - DOWN - IN - DROP WEDGE - OUT - W - W - (im Westen ist die Schatzkammer) - TAKE AGATE - E - E - E - DOWN - THROW RING INTO OPENING - (um das Fleisch aufzuhängenl) - IN - TAKE RUBY - OUT - DOWN - WEAR BLINDFOLD - IN - (die Säure zerstört unsere Augenklappe aber nicht unsere Augenl) - TAKE BROOCH - OUT - DOWN - DOWN - DOWN - IN - THROW BROOCH - (der Elephant auf der Broche expandiert und macht den Henker platt) - TAKE AMETHYST - W - TAKE HOOD - (bloß nicht anziehen) - N - DOWN - DOWN - S - UP - UP - UP - UP - (hier geht´s raus) - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP HORN - DROP SHIELD - DROP HOOD - DROP GAUNTLET - TAKE SAPPHIRE - TAKE EMERALD - TAKE OPAL - TAKE DIAMOND - TAKE PEARL - TAKE TOPAZ - (wir haben jetzt neun Edelsteine) - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - IN - (das Zentralverlies haben wir überstanden, aber es gibt nur einen Ausweg) - DROP CASE - IN - IN - TAKE CHANDELIER - E - DROP PEARL - DROP OPAL - DROP SAPPHIRE - DROP EMERALD - DROP AGATE - DROP AMETHYST - DROP DIAMOND - DROP RUBY - DROP TOPAZ - TAKE CRUCIFIX - TAKE CROSS - TAKE TEETH - TAKE HORN - PRESS BUTTON - OUT - TAKE CASE - E - UP - SAY RED - (wir teleportieren zum roten Sockel) - DOWN - S - S - S - S - S - S - BLOW HORN - E - E - E - E.....

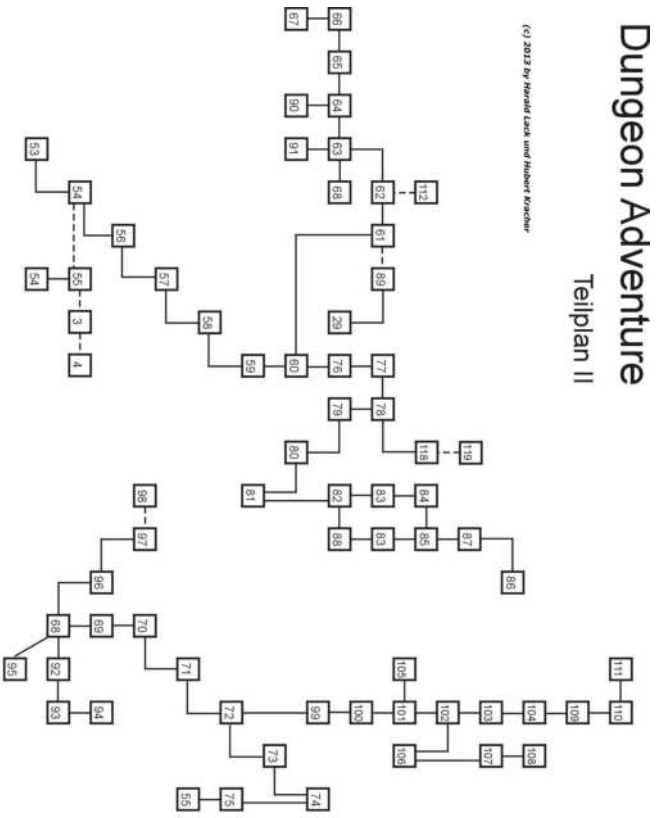
(eine leere Stimme ertönt: "This is your referee speaking. If you continue on this road you will return safe to civilisation and the game will end. Are you sure that
you want to?") - YES.

FINAL Message "YOUR SCORE IS 600 OUT OF 600'
"ALL HAIL TO THEE, GRANDMASTER ADVENTURER"

Und das wars dann auch schon von unserer Seite zu diesem doch recht anspruchsvollen Werk. Bis zum nächstenmal wieder hier in unserer Clubzeitung mit einem neuen Adventure.

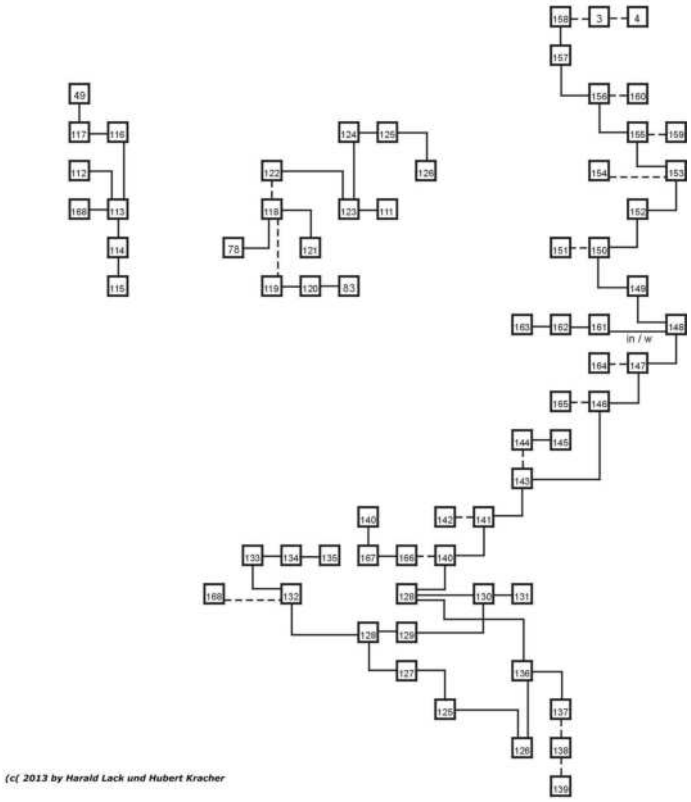
© 2013 by Harald Lack und Hubert Kracher





Dungeon Adventure

Teilplan III



Liebe Clubmitglieder!

Es ist wieder einmal Adventurezeit hier im Club. Unser heutiges Programm trägt den Namen "Kayleth" und war unseres Wissens nach ein Adventureklassiker. Veröffentlicht vom Softwarehaus Adventuresoft verschlug es den Spieler in diesem Spiel wieder einmal in eine fiktive düstere Zukunft. Als Held des Programmes hat er wie schon so oft die ehrenvolle Aufgabe, die Zivilisation, oder was davon noch übrig geblieben ist, zu retten. Bei Kayleth handelt es sich um eine extraterrestrische Macht, die ihr Imperium auf eine Armee von Androiden begründet. Auch wir scheinen einer dieser Maschinenmenschen zu sein, denn im Verlaufe des Programmes erfahren wir einige Umprogrammierungen. Allerdings scheinen wir beim System in Ungnade gefallen zu sein, denn unser Auftrag beginnt schon in einer für uns recht mißlichen Lage. Aber davon später mehr. Unser Ziel ist es also, die Macht von Kayleth auf die eine oder andere Art zu beenden und den Planeten (dabei steht schon jetzt fest, daß es sich nicht zwingend um die gute alte Erde handelt - so wichtig sind wir im Universum nun auch wieder nicht) wieder zu bevölkern. Dies wird uns aber im Verlaufe des Programmes nicht unbedingt einfach gemacht und eine Menge an teils recht schwierigen Rätseln gilt es bis zur endgültigen Niederwerfung unseres scheinbar übermächtigen Feindes zu lösen. Doch nun wollen wir uns nicht länger bei der Vorrede aufhalten und uns dem abgedruckten Plan mit seinen Locations widmen. Deren gibt es insgesamt 76 und sie werden wie folgt beschrieben:

01) Lying spreadeagled on a conveyorbelt
02) Surrounded by the conveyors and complex machinery on an android production unit / tape
03) In the production controll unit / small lever
04) In the parts supply annex / circuit fuse
05) In a warehouse / inoperative androids
06) In the android conditioning unit / reclining chair, pair of gloves
07) In the cartridge room / reflective sheet, cabinets, micro canister
08) In a corridor A / service apperture, Dexta, Serta, Masta
09) In an azap chamber A / keypad
10) Outside a closed service apperture on the outer hull of the cruiser Kromar
11) On the ships outer hull
12) On the bridge / iris door
13) In an azap chamber B
14) In a corridor B / pyxis, elevator
15) In the zyron selection centre / sleepers, selection unit
16) In an azap chamber C
17) In an elevator / panel
18) In a laboratory / Yagmok, badge
19) In a cryogenic store room / plasi caskets, pyramid
20) In the mind facsimile section / steel dome
21) On the edge of Zymoria
22) On a rutted track
23) Outside the walled shanty town of Zymogg
24) In Zymogg
25) Standing in the oblivion inn / Broznak, qnuts
26) Inside a container dwelling / manual, debris
27) Standing before an expanse of barren ground
28) In a stark landscape of mummified trees and blackened earth / physem nodule
29) On the rim of a massive crater
30) Standing in the white powdery ash of a massive crater / ash, steel ball
31) On in a gully that slopes down towards the beach
32) On a beach that has luminous sand
33) On the edge of a giant causeway
34) In a roughly hewn tunnel / solid door
35) In a small chamber A / rudimentary shelves, spray suit, cube, whiffy bar
36) In a gigantic cavern / skimmer
37) On a pebble beach of Yagmok's island A / skimmer
38) On a pebble beach of Yagmok's island B
39) Surrounded by the blackened ruins of a burnt-out house / steel hatch, rubble
40) In a dank basement / Dribble
41) In a dark dank basement
42) In a red passageway
43) In the stomach of a rock gullet
44) In an underground store room / hoop
45) In Yagmok's living quarters / corona coat
46) Travelling a disused and overgrown track A
47) Travelling a disused and overgrown track B
48) On the border of Twin Peril forest

49) In a forest of grotesque trees
50) Deep in Twin Peril forest / Mokki Ray
51) In a clearing near a gigantic gnarled tree
52) On a high bough of the ancient tree / small arched door, lenses, marble tablet, rod
53) In a southerly corridor
54) On a rocky knoll
55) Outside the ancient citadel of Zenron A
56) Outside the ancient citadel of Zenron B / ferocious Zemps
57) In the ruins / dime
58) In an old derelict hall / low silver socle
59) In a crystal passageway
60) In the Zenron temple / Mortar, noray pod
61) Inside a cuboid
62) In a videodrome / bottle
63) In a dome / compost, seeds
64) In the guard dome / hover plate
65) In Chromazin Reprocessing / c-emzs machines, tube
66) At the bottom of a shaft
67) In the depths of the mine A
68) In the depths of the mine B
69) At a dead end / slime pool, photon cutter
70) At the face of the mine / chunk of ore
71) In a green spiral tunnel A
72) In a green spiral tunnel B
73) In a small chamber B
74) In a void
75) In a clearing within a landscape of gigantic trees / bulb
76) In Kayleth´s inner sanctum

Soviel zu den Locations des Planes nebst darin auffindbaren Gegenständen. Wie ihr daraus bereits ersehen könnt, geht es ziemlich futuristisch zu und unser ganzer Einsatz wird nötig sein, um das Adventure für uns zu entscheiden. Da sich der Lösungsweg von Kayleth trotz der "nur" 76 Locations ziemlich umfangreich gestaltet, sollten wir jetzt keine Zeit mehr verlieren und uns sofort daran machen, die Bevölkerung zu retten. Ausgehend von unserer Startlocation (Strapped on a conveyor belt) machen wir so weiter:

Get off (wir bemerken, daß wir von Stahlbändern festgehalten werden), break bands (wenigstens die Arme sind schon mal frei), get off, U, pull lever (die Sirenen sind jetzt abgestellt und der bedrohliche Androide verschwindet), D, examine machinery, take tape, examine tape, N, take fuse, E, examine android (wir bemerken, daß jeder Androide einen kleinen Schlitz im Kopf und zwei ebenholzfarbige Augen hat), E, examine chair (wir entdecken einen Knopf auf der Seite), turn knob (der Stuhl klappt zurück und wir entdecken ein Paar Handschuhe) , take gloves, examine gloves (die Aufschrift darauf lautet: ALKI 33 - frei übersetzt bedeutet das, daß sie für die Arbeit mit alkalische Substanzen ausgelegt sind), S, examine sheet (unser eigener Datenslot ist leer und jetzt haben wir die Gewissheit - wir sind auch ein Androide), examine cabinet, take canister, examine canister (wir sehen, daß die Ecken verschweißt sind), W, examine apperture (ein blaues Auge ist auf diese Seite gemalt).

D, examine chamber (da ist ein Keypad zu sehen), examine keypad (die Bedienungsvorschrift lautet: Type: Azap Code followed by three code letters - das sollten wir uns für später merken), U, wear gloves, open tape (es beginnt sich aufzulösen), put tape on canister (das Band wird auch den Kanister auflösen ohne seinen Inhalt anzugreifen - darin sind drei kleine Programmodule), take dexta, take serta, take masta, insert serta (wir sind jetzt als Servicedroide programmiert), I (wir haben glühend blaue Augen und können nun die Öffnung vergrößern), open aperture (wir treten durch die äußere Hülle von Kromar - das Programm hat unsere Füße vorsichtshalber vorher magnetisch gemacht), examine aperture (darauf steht: A.C.ROO .... dabei bedeutet A.C. Azap Code), U, examine aperture (hier steht A.C. DHT), open aperture (wir passieren bis zur Brücke), examine door (das Schloß ist codegeschützt um Adroiden davon abzuhalten die Tür zu öffnen - dahinter ist Kayleth verborgen, aber es gibt noch sehr viel zu tun, bis wir dieses Hindernis überwinden können).

Examine controls (auf dem Aufseherbutton steht "Data Zap Section ELY"), remove serta, insert masta (wir sind jetzt in die Rolle eines Aufseherandroiden geschlüpft.), I (jetzt haben wir die gelben Augen - fast wie Lt. Commander Data von der Enterprise), push button (3D Bilder von Zyroneons blitzen auf - in einem sehen wir unser früheres ich -Yurek!), D, azap code ely (wir werden teleportiert), U, take pyxis, examine pyxis (wir werden davon unterrichtet, daß man die kleine hölzerne Dose öffnen kann), W, examine unit (hier bekommen wir mitgeteilt, daß die Zyroneons hier unten eingeschmolzen werden und durch ihre Flüssigkeit den großen Pool bilden - fast wie die große Verbindung bei Deep Space Nine), examine sleepers (es sind unbeteiligte Zyroneons mit der Aufschrift "Reject for DX"), S (diese Azap Kammer darf nicht benutzt werden - denken wir an das DX - wir sollten jetzt wissen, was darin vorgeht), N, E, enter elevator, examine panel (auf den Tasten steht G, M1 und M2 - wir sind momentan auf M1, wie wir anhand der Ortsbeschreibung beim Betreten des Lifts feststellen konnten).

Press M2, leave elevator (wir begegnen Yagmok), remove masta, talk to Yagmok (er erzählt uns, daß er vielleicht die Lösung zu unserem Problem hat ... allerdings spricht er eine etwas erweiterte Sprache, die nur so interpretiert werden kann, daß man die Buchstaben um einen nach vorne versetzt, z. B. TLJN würde dann Skim heissen - seine vollständige Botschaft lautet sodann: Skim the sea, find the coat, ride the ring, then down the throat. Nun, da er gesagt hat, daß er den Schlüssel zu unserem Problem hat ...), ask Yagmok for key (er läßt uns eine Art Abzeichen zukommen), take badge, examine badge (ein Schlüsselabzeichen), N, take pyramid, examine pyramid (sie ist klein und silberfarbig), examine caskets (darin befinden sich Zyroneons), S, W, examine dome (er hat einen Einschnitt, der wie ein Körper aussieht), examine indentation, E, enter elevator, press G, leave elevator (ah - die Türen nach draussen), drop gloves, drop pyxis, drop pyramid, wear badge, S, S, go archway (unser Körper wird von RAD-Strahlen umhüllt, als wir durch den

Triumphbogen hindurchgehen - die Bedeutung dafür werden wir später noch erfahren), S, take qnuts, N, W, take manual, read manual (im Kapitel High Knots steht: "Flip for quick release"), drop manual, examine debris, (wir sehen unser altes zyroneonisches Ebenbild), E, NW (man stellt uns die Frage, ob wir auch ganz sicher sind), yes.

N, examine earth, take nodule, examine nodule (wir erfahren, daß es sich beim Aufschlag entzündet), N, D, examine ash (wir finden eine Stahlkugel), drop fuse, take ball, U, drop ball, D, take fuse, U, W, D, E, enter tunnel, insert dexta (unsere Programmierung macht uns jetzt zu einem Zerstörerdroiden mit Plasmawaffe), I (wir haben rote Augen), fire plasma (unsere Augen sprengen ein Loch in die Türen), E, examine shelves, take suit, wear suit (das verhindert, daß wir verbrennen während wir über den Säuresee dahingleiten), D, board skimmer, wear skimmer (komischerweise benötigen wir gerade jetzt einen Zünder) insert fuse in skimmer, start skimmer (wir überqueren den See und gelangen zu Yagmok's Insel), SW, E, exa-mine rubble (wir entdecken eine Luke), examine hatch, open hatch (hier ist es wichtig, das Kennzeichen zu tragen, wenn wir das tun), D (Dribble ist hier), give qnuts to Dribble, D, D, E (wir laufen Gefahr verdaut zu werden), drop nodule (man befördert uns in einen Untergrundlagerraum), E, take coat, examine coat (paßt in das Jahr 105 b.k. - das könnte vielleicht before Kayleth heißen), examine quarters (wir sehen die Inschrift A.C. EPO), W, examine hoop (wir sollten uns spätestens jetzt daran erinnern, was uns Yagmok gesagt hat), ride ring (der Ring bringt uns sicher zurück zum dark dank basement), U, U, W, NE, drop badge, board skimmer, start skimmer, drop suit, U, take cube, examine cube (auch klein und silberfarbig), take bar, examine bar (riecht an jedem Ende nach “goo" und eine kleine Kurbel zum Drehen ist daran angebracht), W, D, W, U, E, take ball, S, S, W, SE, go archway, N, N, drop ball, drop coat, take pyxis, N, N, NE (wir werden von einer Winde langsam umwuchert), N, E (hier ist unser "Twin Peril"), spin bar (es verströmt den Duft von verottendem Fleisch und der Mokki-Ray schnappt sich den Riegel), E, climb tree, examine door (da ist ein Knoten unter dem geschnitzten augenlosen Gesicht), open pyxis (wieder kommt die Frage, ob wir uns sicher sind), yes (der Behälter öffnet sich und Microlinsen fallen heraus, die sich beim Kontakt mit der Luft vergrößern), drop pyxis, take lenses, wear lenses, (jetzt herrscht vollkommene Dunkelheit), flip knot (wieder die bekannte Frage ...), yes (die Tür öffnet sich und ein grelles blendendes Licht tritt aus - die Linsen schützen unsere Augen und wir erkennen eine marmorne Tafel im Inneren des Baumes), take tablet (das grelle Licht verschwindet), remove lenses, examine tablet (wir sehen die Buchstaben "AKN" und das ist das Rätsel, was wir als nächstes tun sollen), break tablet (ein Stab kommt ans Licht), take rod, examine rod (klein und silberfarbig), D.

W, SW, S, S, enter elevator, press M1 (zurück zur Ebene minus 1), leave elevator, D, azap code EPO (wir teleportieren), U, fire plasma (der Ausgang ist nunmehr frei und wir können als Droide nicht weiter gelangen), D, azap code AKN, U, SE, W (wir sehen uns nunmehr von wilden Zemps umringt), whirl cord (es erzeugt einen hochfrequenten Ton, der die Zemps vertreibt), S, take dime, W (die Wände kommen nun näher), enter socle (eine Stimme flüstert. "To be with me, drop the silver three"), drop rod, drop cube, drop pyramid (der Sockel senkt sich herab), D (der Hohepriester sagt uns "Of my gifts, one will help you out. Take the crater creator to the Astechs!") take mortar, examine mortar (er ist automatisch und es benötigt Samen, die hineingeworfen werden), take pod, examine pod (zum Essen als Schutz vor allen möglichen Strahlen), U, enter socle.

E, N, E, NW, D, azap code ELY (wieder ein Teleport), U, enter elevator, press G (zurück auf die unterste Ebene), leave elevator, S, S, go archway, drop lenses, remove dexta, S, talk to Broznak, give dime to Broznak (er zeigt uns etwas), E, take bottle, examine bottle (enthält verschmutztes Zyroneon Wasser), examine screen (wir lernen, daß Kayleth Leben bedeutet), W, N, N, go archway, E, drop bottle, drop mortar, W, N, N, take coat, S, examine dome (darauf ist ein Graffitti - es lautet: "Up yours, Overseer"), insert serta (jetzt verhalten wir uns wie ein Servicedroide), enter dome, E, examine machines (sie sind gemacht, um C-Emzs umzuwandeln, aber man muß zuerst Erz auf die Rutsche legen, bevor sie in Aktion tritt), remove serta, inset masta (wir sind jetzt ein Overseer-Droide), W, enter, hover (es geht mit uns nach unten, aber es ist zu dunkel um etwas zu erkennen), wear coat (er glüht), D, SW, S, examine pool (wir finden einen Schneidbrenner), take cutter, examine cutter (zum Schneiden von Gestein) N, NE, D, cut rock (wir verlagern einen Klumpen Erz), take ore, drop cutter, U, U, remove masta, insert serta (wir sind wieder ein Servicedroide) enter hover, E, place ore in chute, press button (die Maschine startet die Produktion).

Take tube, W, SW, S, go archway, W, give pod to Yurek (er ißt sie und beginnt von da an hoffnungsvoller auszusehen), take Yurek, E, go archway (durch die Schote ist Yurek vor den Strahlen geschützt), N, N, enter elevator, press M2 (auf gehts nach Ebene minus 2), leave elevator, W, insert tube in indent, insert Yurek in indent (jetzt sind wir Yurek und wir befinden uns in ausserordentlich guter Verfassung), E, enter elevator, press G (wieder zur untersten Ebene), leave elevator, take ball, enter elevator, press M1 (zurück zur Ebene minus 1), leave elevator, D, azap code EPO (wir teleportieren mal wieder), U, S (wir werden plötzlich in einen grünen Spiraltunnel gesaugt), D, D, put ball in hole (wir erwachen in einer merkwürdigen Leere Angesicht zu Angesicht mit einem asterionischen Techniker), examine technician (er sagt: Mit dem Ball an der richtigen Stelle können wir unsere Aufgabe, diesen verwüsteten Planeten wieder zu bevölkern, vollenden. Du mußt Kayleth's Lebensblut mit der Essenz von TAE vergiften. Du wirst die Knolle finden, sie aufziehen....wir stehen plötzlich in einer Lichtung).

Take bulb, N, D, azap code ELY (der bekannte Teleport), U, enter elevator, press G, leave elevator, S, S, E, take compost, examine compost, take bottle, pour water on compost (er bläht sich auf), plant bulb in compost (sie beginnt, zu wachsen), wait

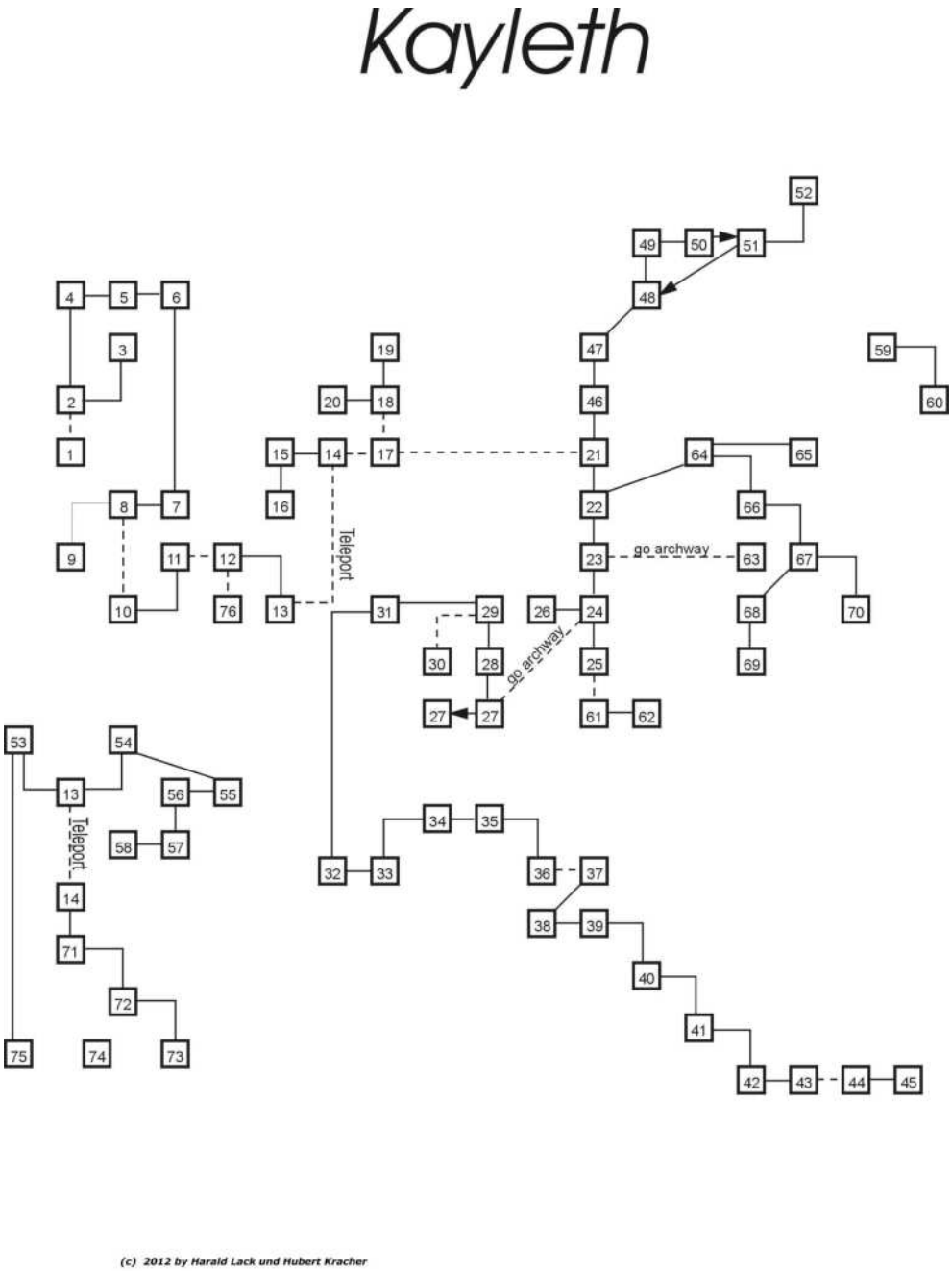
(zirka elf bis zwölf mal, insgesamt so lange, bis die TAE Blume aufgeht), take mortar, take seeds, drop seeds in mortar (man erklärt uns, daß wir nunmehr Kayleth´s Totenschein besitzen), I (die TAE Essenz ist da), drop mortar, drop bottle, W, N, N, enter elevator, press M1, leave elevator, D, azap code DHT (Teleport!), U, help (man erklärt uns, daß wir alle Codes rückwärts lesen sollen - das sind ROO, DHT, ELY, AKN, EPO daraus ergibt sich: Open Kayleth door!!!), open kayleth door (wir sind nun im inneren Heiligtum von Kayleth), drop essence in pool.

Es kommt zur FINAL MESSAGE

"The Maxima Pool turns red. Kayleth´s form begins to swell. Kayleth bursts. His reigns over. Yours has just began. Yurek the Great! Well done!"

Das war sie dann also, die Lösung zu Kayleth, einen wie wir meinen doch recht anspruchsvollem Programm, Jetzt dürft ihr euch erst einmal mit der Lösung beschäftigen. Wir arbeiten inzwischen an der Lösung eines weiteren Adventures. Bis dann.....

ã 2012 by Harald Lack und Hubert Kracher



LETZTE MELDUNG

Spectrum-Next Crowdfounding geglückt

Die Entwicklung des neuen Super-Spectrums „Spectrum Next“ ist fertiggestellt, nun geht es daran das Projekt zu finanzieren. Es wurde auf KICKSTARTER eine Produktion bei einer Finanzierung von 250.000 britischen Pfund in Aussicht gestellt. Bereits nach 1 Tagen (exakt 35 Stunden) war dieses Ziel mehr als erfüllt und über 1000 Geräte verkauft. Mittlerweile ist der 4. Tag vorbei und es sind schon über 1400 Geräte, das Ziel übererfüllt. Der Spectrum NEXT wird also kommen, die Lieferzeit sich aber noch bis 2018 (angeblich Januar, aber seien wir mal nicht zu optimistisch) hinziehen.

Wer sich noch ein Gerät sichern will sollte nicht darauf vertrauen im freien Handel eines erwerben zu können, auf Kickstarter scheint im Moment der einzige Weg zu sein und möglicherweise wird so die gesamte Produktion ausverkauft sein: https://www.kickstarter.com/projects/1835143999/zx-spectrum-next